TES… D VELÜNK A THE SAGA OF RYZOM MMORPG-T!

DVD MELLÉKLETTEL

GAMER

PC JÁTÉKMAGAZIN

THE SAGA OF RYZOM



13 JÁTÉKTESZT

UNREAL TOURNAMENT 2004

SINGLES

UEFA EURO 2004

CS: CONDITION ZERO

SC: PANDORA TOMORROW

COLIN MCRAE RALLY 04

PAINKILLER

A GAMER MAGAZIN jelen számához 1 DVD-ROM tartozik. Amennyiben hiányozna kérd az elárusítótól!

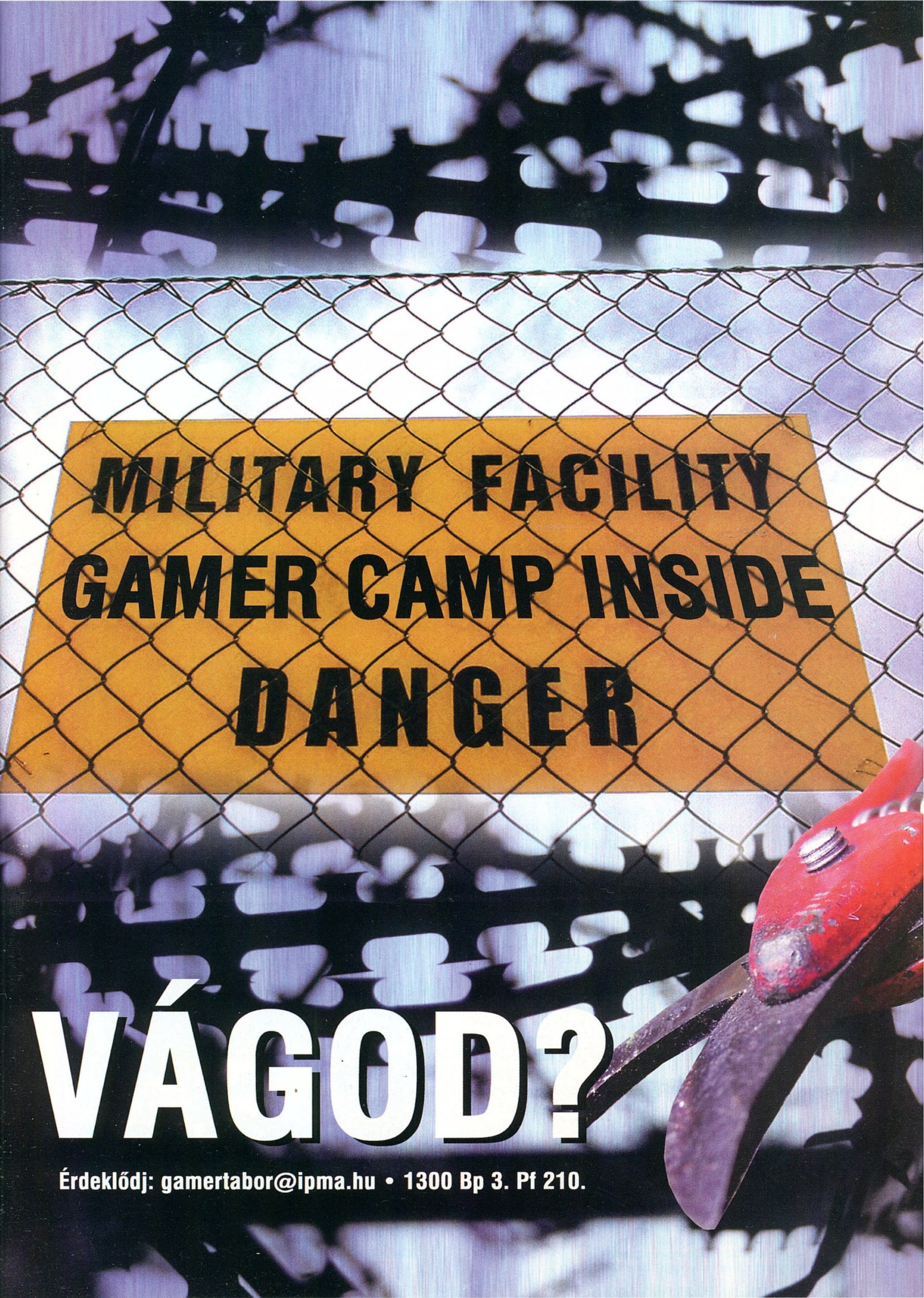
2004 / 05

5 JÁTSZHATÓ DEMÓ: SC: PANDORA TOMORROW • PAINKILLER • TOCA RACE DRIVER 2

EXTRÁK: KÁOSZ SZEREPJÁTÉK KÉZIKÖNYV • WC3: THE FROZEN THRONE MAGYARÍTÁS

MOZIELŐZETES: KILL BILL VOL. 2 • SHAOLIN SOCCER • SPIDER-MAN 2

1845 Ft
9 771588 929007 00405


MILITARY FACILITY
GAMER CAMP INSIDE
DANGER
VÁGOD?
Érdeklődj: gamertabor@ipma.hu • 1300 Bp 3. Pf 210.

TARTALOM

6 . . . . DVD TARTALOM
8 . . . . GAMER LEVELEZÉS
130 . . . . KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMA

BEMUTATÓK

10 . . . . HÍREK
17 . . . . SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II
18 . . . . ARMIES OF EXIGO
20 . . . . CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH
22 . . . . JADE EMPIRE
26 . . . . STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO
28 . . . . PIRATES!
30 . . . . HITMAN: CONTRACTS
32 . . . . GROUND CONTROL 2 BÉTATESZT

ISMERTETŐK

34 . . . . UNREAL TOURNAMENT 2004
42 . . . . COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO
46 . . . . SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
48 . . . . UEFA EURO 2004
51 . . . . CHEAT
52 . . . . PAINKILLER
56 . . . . SINGLES - FLIRT UP YOUR LIFE!
59 . . . . CASTLE STRIKE
62 . . . . . . KNIGHTS OF THE TEMPLE: INFERNAL CRUSADE
64 . . . . LORDS OF THE REALM III
66 . . . . COLIN MCRAE RALLY 04
69 . . . . THE SAGA OF RYZOM
70 . . . . SYBERIA 2
72 . . . . MIDNIGHT NOWHERE
74 . . . . CSI: DARK MOTIVES

HARDVER

76 . . . . HARDVER HÍREK
78 . . . . NOKIA 6220
79 . . . . MS INTELLIMOUSE 4.0
80 . . . . CEBIT 2004
86 . . . . S3 DELTACHROME TESZT
88 . . . . PIXELSÓDER
90 . . . . RETRO KUCKÓ
92 . . . . HASZNOS PROGRAMOK
93 . . . . KONFIGURÁCIÓAJÁNLÓ
94 . . . . AEROCOOL HŰTŐK
96 . . . . GRAB ROVAT
98 . . . . HARDVER FÓRUM

HORIZONT

100 . . . . GAMER JOGTÁR I.
102 . . POSTABONTÓ – AVAGY KÉRDEZZ-FELELEK 3D MÓDRA
104 . . . . BIOTERRORIZMUS
106 . . . . TUDOK EGY MUNKÁT AMI JÓL FIZET
108 . . . . LEGRÉMESEBB JÁTÉKOK 2. RÉSZ
110 . . . . ELSŐ HULLÁM – UT2K4
112 . . . . MEGHATÁROZÓ PILLANATOK 3.
114 . . . . GAMES DEVELOPERS CONFERENCE 2004
116 . . . . KÖZÖS ÜLÉS
117 . . . . MI ÚJSÁG A KÁOSZ VILÁGÁBAN?
118 . . . . NOPC ZÓNA - LÁTNIVALÓ
119 . . . . NOPC ZÓNA - OLVASNIVALÓ
126 . . . . LEVROV
128 . . . . SZERKESZTŐSÉGI PILLANATKÉPEK

VÉGIGJÁTSZÁS

120 . . . . SYBERIA 2

INTRO

Üdvözlök minden kedves olvasót a 20. Gamer Magazin intrójában. Nem lehet panaszunk ennek a hónapnak a játéktermésére sem, a kezdeti nehézségek ellenére olyan nagy nevek estek be az utolsó hétre, hogy több játékot kénytelenek voltunk áttolni a következő hónapra. Az előző Gamerhez hasonlóan most is az FPS-ek töltik meg az újság nagy részét. Itt van mindjárt az Unreal Tournament 2004, mely a várakozásokkal ellentétben mindent letarolt ebben a kategóriában. Hiába próbálkozott be a Valve a Counter-Strike harmatgyenge folytatásával, a Condition Zeróval, hiba vetette be a People Can Fly a Havok 2 fizikai motort a Painkillerben, az UT 2004 verhetetlen volt. Kellemes meglepetést okozott a Colin McRae Rally negyedik része is, a botrányos harmadik fejezet és a PC-s változat megjelenése körüli hercehurcák ellenére igen színvonalas játékkal lettünk gazdagabbak. A Singles viszont nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, hiába a forró sexjelenetek, hiába a leszbikus lányok paplan alatti huncutkodása, azt a fránya Simset még mindig nem sikerült még csak megközelítenie sem. Nagyon ott volt viszont a Syberia folytatása, Kate Walker mamutkereső kalandja kicsit ugyan könnyebb és rövidebb, mint az első rész, de napjaink kalandjátékszegény felhozatalában mindenképpen említésre méltó alkotás. A játékok mellett persze érdemes átböngészni a hardver és a horizont rovatokat is, ott sem fogtok unatkozni, azt garantáljuk.

Gamer Team



A HÓNAP JÁTÉKA



UT 2004

Monumentális! A kiforrott magabiztosság, a mennyiség lehengerlő ereje, az újdonság varázsa – mondjatok erre jobb szót – és a professzionális háttér ilyen ütőképes egységbe igen ritkán olvadhat csak össze. Az UT2004 nem forradalom, nem lélegzetelállító klasszikus, amelynek pillanataira tíz év múltán is emlékezni fogunk – de új viszonyítási pont a kivitelezés terén, s egyetlen lehetőség a feszített tempójú multiplayer fps-ek kedvelőinek. A csodálatos, hogy az Epic tudta, saját kategóriájában egyedül indul, elvárásait mégis ilyen magasra tette. Nem állíthatom, hogy mindenki fel fogja adni érte választott virtuális szórakozási formáját – de a bele fektetett energia mindenkinek az elismerését ki kell, hogy vívja! Mi egy sajátos megoldással 8 oldalon, kritika és játéktippek együttesével adózunk neki.

Főszerkesztő: Mocsáry József (mocsy@ipma.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix (lily@ipma.hu)
Hardver szerkesztő: Voith Hunor (hunor@ipma.hu)
DVD szerkesztő: Pazár Ákos (lawman@ipma.hu)
Szerkesztő: Gál Hajnalka (ghajnalka@ipma.hu)
Tördelőszerkesztő: Laza (laza@ipma.hu)
Korrektúra: Kovácsi Barnabás (korr@ipma.hu)
Szerkesztőségi asszisztens: Balassa Tímea (timi@ipma.hu)
Design: Aradi Sándor (broaf@enternet.hu)

A szerkesztőség címe: 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. em.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 • Telefon: 350-8179
E-mail cím: gamermagazin@ipma.hu
A GAMER MAGAZIN honlapja: www.gameronline.hu
SMS-FAL: Az üzenetet a következőképpen tudod feladni az SMS-falra: az üzenetet a GAM szócskával (lehetőleg csupa nagybetűkkel), majd egy szóközzel kell kezdeni. Ez után jöhet az általad feladni kívánt szöveg! A telefonszám, ahova üzenhetsz: 06-20-9000-628. A sikeres feladásról értesítést kapsz!
Kiadja a G.F.H. Kft.

A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Készült az IPMA-Media Kft. közreműködésével.
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi • Lapigazgató: Ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Telefon/Fax: (36-1) 350-8004

Hirdetésfelvétel: IPMA-Service Kft.
Czétényi Zsolt, Czidor Rózsa, Kálnoki Kis Emese, Szabóné Véghelyi Anna, Szakács Gábor (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella • Telefon/fax: 350-8004

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai.

A GAMER MAGAZIN e havi száma 20000 példányban készült.

Gamer Magazin 2002. II. félév MATESZ által auditált havi átlagos adatok:
Összesen terjesztett: 18 010
Összesen értékesített: 16 025

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Kerbolt Pál, Mura Eszter
Telefon: (36-1) 349-4768
E-mail: terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1845 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
IPMA-Service Kft, Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
Fél évre: 7 740 Ft (6 szám, 30% kedvezmény)
Egész évre: 15 480 Ft (12 szám, 30% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3 870 Ft (3 szám),
fél évre: 7 740 Ft (6 szám),
egész évre: 15 480 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN 1588-9297

Jelen számunk készítésében közreműködtek:
Dachyr dachyr@ipma.hu **Gonzales** gonzales@ipma.hu
Bird bird@ipma.hu **Neuro** neuro@agria.hu
SzB szb@mozinet.hu **Oldman** oldman1@axelero.hu
Brazil brazil@ipma.hu **PPéter** ppeter@cdgrab.hu
Phoenix phoenix@rpg.hu **Lázi** lazi@freemail.hu
Hunor hunor@ipma.hu **Lord Lucas Z** lordlucas@maffia.hu
Dauby dauby@digitalreality.hu **Pellus** pellus@digitalreality.hu
Boy boy@ipma.hu **B-Chrome** bchrome@ipma.hu
Yvorl anti-intel@freemail.hu **Nagy Zoltán** nagyz@ipma.hu
Flatline flatline@flatline.hu **SE** se@ipma.hu
Sz@by szaby@ipma.hu **Tinman** tinman@ipma.hu

A GAMER TEAM VELED VAN!

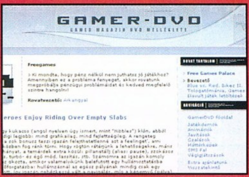
Játékdemók

Battle Mages, Painkiller, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, TOCA Race Driver 2, Warlords Battlecry III



Rovatok

BioWare játékok, Counter-Strike, Etherlords II, Freegames, GTA: Vice-City, Half-Life 2, Heroes of Might & Magic, Magyarítások, MMORPG, Morrowind, Retro Games, Stratégia, Trainz, Unreal, Film, Hálózatok, Programozás, Videószerkesztők



Javítások

Breed Service Patch 1, Call of Duty v1.3, CSI: Dark Motives v1.01, Far Cry v1.1, Lords of The Realm III v1.01, Painkiller CD Quick Fix, Trackmania PowerUp



Meghajtó-programok

ATi Catalyst Win9x / WinXP, ATi IGP Driver Win9x / WinXP, DirectX 9.0b, Intel Application Accelerator, Intel Application Accelerator Raid Edition, Intel Chipset Identification, Intel Chipset Software Installation, Intel UltraATA driver, Logitech Mouseware, NVIDIA ForceWare, NVIDIA Detonator, NVIDIA nForce Win9x / WinXP, SiS Xabre 400/600 Win9x / WinXP, VIA Hyperion 4 in 1

Programok a turkálóban

DivX 5.11, ffdshow, FreeDVD codec, Media Player 9 Win9x/WinXP, Media Player Classic 6.4.7.5 Win9x/WinXP, Quicktime 6.5, RadTools 1.6c, Xvid, Bit Defender Free Edition v7.2, Norton Antivirus frissítés (2004/04/17), CD MP3 Burner v2.15, CloneCD 4.3.2.2,

DVD TARTALOM



Sziasztok!

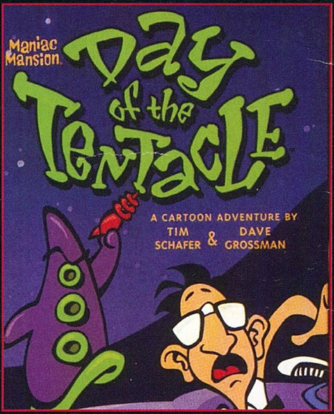
Különleges hónap volt április.

Nem elég, hogy igen hosszú időre elvesztem Aden birodalmában, miközben Mocsyék állandóan valami fényes korongot követeltek rajtam, még a szokásosnál hosszabb tavaszi fáradtsággal is meg kellett küzdenem. Szerencsére nagy nehezen sikerült beszereznem egy Lene Marlin albumot, nem is, inkább AZ ALBUM-ot, amely annyira megörvendeztetett, hogy a szokásosnál hamarabb el is készültem teendőimmel (na, azért annyira nem kapkodtam el a dolgot, mindössze pár órácskáról van szó). **Különleges hónap volt április.** Most a szokásosnál is több kivételes programmal szolgálhatunk, melyek nagyon erősen uralják mellékletünket. Kezdetnek mindjárt itt van a Ryzom bétateszt vagy a Káosz világának kézikönyve, hogy a hunCraftos srácok legújabb művéről ne is beszéljek. Igen, a Frozen Throne-magyarítás végre elkészült. Egyre újabb és újabb rovatokkal bővül kicsiny válogatásunk, s erről a jövőben sem kívánunk lemondani. Brazil LExtrája is egyre nagyobb helyet követel magának, lassan mindenhova rátehetjük a Brazil ajánlásával címkét. A demókról se feledkezzünk meg, hiszen ebben a hónapban a kevesebb, ami több elvet követve lettek összeválogatva. Így utólag a DVD tartalmára tekintve remélem, mindenkinek eszébe fog jutni...

Különleges hónap volt április. **LaWMaN**

VISSZATEKINTŐ





Májusi időutazásunk elején pörgessük vissza a naptárat 1987-re. Kis hazánkban még bőszen építjük a szocializmust, de azért már érezni lehet a változások szelét. A család összekuporgatott valutakeretének terhére egyre több Commodore 64 számítógép kerül az országba. Akkoriban még hírből sem ismertük az FPS-eket és az RTS-eseket, minden magára valamit is adó játékos kalandjátékkal nyomult. Ez az időszak vitathatatlanul a Sierra fennhatósága alá tartozott, olyan sorozatok tartották lázban a játékosokat, mint a King's Quest, a Larry vagy a Space Quest. Iszonyú eladásokat produkáltak ezekből a címekből, szinte minden évben megjelent egy folytatás. Ebben az évben jelent meg egy akkor még ismeretlennek számító kis cég, a LucasArts első kalandjátéka, a Maniac Mansion.

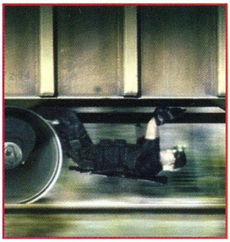
MOZIELŐZETESEK





SC: PANDORA TOMORROW

- Javítás
- **Demo**
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- **Csalás**
- Animáció
- Vágatlan



Sam Fisher nevét a nagyközönség bő egy éve ismerhette meg. Az új fiú hatalmas sikert aratott, és nem kapitalista eszmék mozgatnák a világot, ha a Ubisoft nem préselt volna ki még egy kis tejet frissen született tehénkéjéből – így jött el hozzánk Pandora. Jóféle folytatáshoz illően a grafikája szebb, a játékmenet gördülékenyebb, a fegyverek fejlettebbek, és az ellenfelek picivel okosabbak. Dióhéjban ennyi lenne, akinek az első rész tetszett, a Pandora Tomorrow-ban sem fog csalódni. Aztán csak óvatosan a vonat alján fiatalok!

PAINKILLER

- **Javítás**
- **Demo**
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- **Csalás**
- Animáció
- Vágatlan

Két hónapja ugyan volt már egy demó a Painkillerből, de a megjelenéssel egy időben kiadták a másodikat is. Ebben ugyan csak egyetlen pálya található, de az anynyira eltérő a többitől, hogy mindenképpen érdemes megnézni. A pályán szinte a teljes fegyverarzenál megtalálható, de szükség is lesz rá, mivel baseballütővel felfegyverzett punkok és automatákkal felszerelt motoros banditák nehezítik az életünket. Egy jó tanács: soha ne essünk bele a vízbe, lehet, hogy golyóállók vagyunk, de úszni nem tudunk. Izgalmas kihívás a pályán található rejtett részek felderítése, sok szerencsét hozzá.

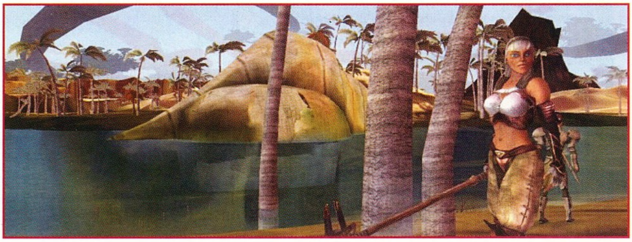


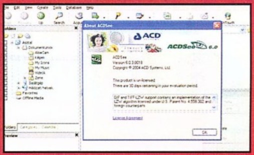
THE SAGA OF RYZOM – BÉTATESZT

- Javítás
- **Install**
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- **Animáció**
- Vágatlan



Nektek is megadatott a lehetőség, velünk együtt tesztelhetitek a The Saga of Ryzom című MMORPG-t. A Nevrax által fejlesztett világ egészen különleges kalandot ígér, hiszen ezúttal nem klasszikus fantasy, hanem teljesen egyedi birodalomban kalandozhatunk. Jelenlegi információink szerint a bétateszt 2004. júniusának közepéig tart majd, így mi is aktívan részt vehetünk a játék jobbá tételében!





unCDcopy, Far Manager v1.70b5, Total Commander 6.03, FlashGet 1.60, GetRight 5.1beta3, ICQ Lite build 1302, ICQ Pro 2003b 3916, mIRC 6.14, SpyBot – Search And Destroy, XP-AntiSpy 3.72 (Magyar), Zone Alarm Free Editon v4.5.594.000, Zone Alarm Pro 30 Day Trial v4.5.594.000, Capture Express 1.3, HyperSnap-DX 5.60.00 (Magyar), IrfanView 3.90, CDex 1.51, Winamp 5.03, Cacheman XP v1.1, NVRefresh Tool v2.1a, PowerStrip 3.49, Power Toys XP, RegSupreme v1.1, Tune Up Utilities 2004, Icon Cool Editor v4.0.112, TextPad 4.7.2, Aida 32 Personal Edition 3.93, WinRar 3.30 (Magyar)

Csalások

Colin McRae Rally 04, Counter Strike: Condition Zero, Far Cry, Lords of The Realm III, Painkiller, Singles, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Unreal Tournament 2004



Háttérképek

Battle Mages, Call of Cthulhu: Dark Corners of The Earth, Castle Strike, Colin McRae Rally 4, Ground Control II: Operation Exodus, Hitman Contracts, Jade Empire, Lords of The Realm III, Painkiller, Singles, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Syberia 2



Mozielőzetesek

Around The World In 80 Days, Kill Bill Vol. 2, Shaolin Soccer, Spider-Man 2, The Whole 10 Yards, United States of Leland, Van Helsing, White Chicks, Zatoichi

GAMER LEVELEZÉS

Mentőöv az elakadt játékosoknak / mocsy@ipma.hu

Hostile Waters

Szia Mocsy! Egy haverom és én kb. fel éve azon törjük a fejünket, hogy milyen trükkel lehetne legyőzni a Hostile Watersben az ellent, amikor az Anteaust javítják. Bármennyi egységet csinálok, mindig legyőznek, és már nagyon szeretnek túljutni ezen a pályán. Bárkitől elfogadok tanácsot. Please Help me!!! Légyszi tegyél be a mentőövbe. Üdvözöl: Sir Morton, alias Marci

Hi! Ez a pálya szerintem a könnyebbek közé tartozik, később sokkal durvábbak lesznek! A következőkre emlékszem: ellenséges gépek összesen 4 irányból jöhetnek, ha többször nekifutottatok a pályának, akkor valószínűleg már kitapasztalhattátok, hogy merről. Elsőként le kell gyártani 2 db lövegtornyot, azt hiszem, most még csak géppuskást lehet. Ezeket le kell pakolni a pályán olyan helyekre, amelyek a hajó és az ellenséges gépek megjelenésének útvonalába esnek. Lehetőleg úgy, hogy az ellenségek ezeket a tornyokat aprítsák az Antaeus helyett. Ezután jöhet egy helikopter, amelybe bele kell ülni, és SK ütni az ellenséges egységeket. Ha van még embercsip, akkor jöjjön még egy heli, amelyet berendelhetünk az Antaeus fölé védelemnek. A térképszobában egyébként parancsot adhatunk a mobil egységeknek, hogy tartsák a pozíciójukat, és így lőjenek vissza. Ez igen hasznos! Az energiagyűjtögetésről persze nem szabad megfeledkezni, hiszen a tornyokat párszor pótolni kell majd. Azt hiszem, én is nekifutottam 2-3-szor ennek a pályának, de végül sikerült.

Pontosabb tippet nem tudok adni, mert annyira már nem emlékszem jól a játékra. Üdv SakmaN

Knights of the Old Republic

Szeva Mocsy. Először is marha jó a lapotok, de most ezt hagyom, ha nem gond. Lenne 1-2 kérdésem a KOTOR-ral kapcsolatban. Te melyik oldalt



favorizálod jobban, a jót vagy a sötétet? A jóval már végignyomtam, marha jó játék volt. A rossz oldal legjobb köpenyét hol lehet +találni?

Előre is köszi Peti

Az igazat megvallva én inkább a jó oldalt választottam, a sötét oldal bizonyos húzásai nekem már túlságosan durvák voltak (Zaalbar és Mission összeugrasztása, Juhani és Jolee megölése, az óceán megmérgezése...).

A sötét oldal legjobb köpenye tudomásom szerint Darth Revan's Robe. Ezt a Star Forge tárgygenerátor szobájában készítheted el, de csak akkor, ha a sötét oldal szolgálatában állsz.

Spellforce: Order of Dawn

Helló, Helló! Mivel te elemezted a Spellforce-ot, ésszerű, hogy téged zaklassalak. Mondjuk, elég hosszú a gáma, nem biztos, hogy végigvitted.



(Végigvittem) Ha igen, tudnál nekem segíteni? Elakadtam a Mulandir és a Farlon's Hope pályán. Azért kettőn, mert a Mulandir pályán adja fel a Guardian, és a Farlon's Hope-ban kell végighajtani. Tehát 4 darabot kell összegyűjteni valami Shardsból, és Elwen, akit már kiszabadítottam, megmondja, hogy elrejtette valami fák közötti körben 1 kő alatt, és megidézett mellé valami őrzőt. Na tehát a kérdés: ez melyik pályán és melyik részén van?(ez a 3. Db. az első kettőt már megtaláltam).

Úgy emlékszem, hogy a megégett fákból álló kör (közepén egy kővel) ezen a pályán található délre a trading posttól (Farlon's Hope). A szikla alatt lesz a fragment, de nagyon kemény szörny őrzi, vigyél segítséget.

Ha tudod, kérlek, küldd vissza a választ mihamarabb. Amúgy a 4.-et sem csináltam még meg, ott go east to the Rift. Hogy az hol van?? Vagy kapcsolódik az előző 3-hoz, és ha azokat a sardsokat begyűjtöttem, akkor tudom a 4-et is megcsinálni?

A Guradian nyitja meg a Rift pályára vezető utat. Itt egy lezárt átjáró nyílik meg, ha alaposan felderíted a térképet, akkor biztos megtalálod. Ne a képernyő szélén keresd, inkább kicsit nyugatabbra.

Mindegy. Amúgy én lenézem általában az olyanokat, akik újságba teszik fel a kérdéseiket pl. a Kotorral kapcsolatban. Ott egy fasza hosszú végigjátszás az újságotokban és a neten is. Ott még bővebb. Mert ha én elakadok, általában neten vagy valamelyik haveromtól kérek segítséget.



A helyedben nem néznék le senkit, különbözők vagyunk. A végigjátszás különben is csak a fő vonalat taglalja, a mellékküldetések hely és idő hiányában kimaradtak.

De ez a játék csak egyedül nekem nyerte el tetszésemet, a haverjaim közül senki nem vitte a 3. pályán túl, és kétlem, hogy valahol is van ennek végigjátszása. Más: Néztem, hogy egyes játékelemzések után Lily név állt. Na mondom, biztos valamelyik buzi közületek, aztán olvasom tovább az újságot, és a végén írja, hogy Lily, társaságunk egyetlen hölgytagja terített meg...

******* te kis***** Lily**

Ez érdekes, mert én is már pl. több éve járok PC-be és ott se találkoztam egyetlen lánnyal sem, és a haverjaim lánytestvérei meg az enyém is szabályosan undorodik az olyasfajta játékoktól, hogy Dungeon Siege, Neverwinter Nights, amit Lily abban a számban tesztelt (lehet, hogy volt több is, de azok nem érdekeltek). Egy lány nem szeret(het) egy olyan játékot. Én egyszerűen nem bí-



rom elképzelni, hogy leül, és csépeli a férgeket, meg a csontikat, meg fejleszti a karaktert stb. Elképesztő.

Pedig ezt csinálja a legszívesebben, és igen tehetséges ezen a területen.

Na, tömören ennyi volt, és ne feledd, válaszolj!!

Csá! Segítséged szeretném kérni, ó, minden mentőövek ura. Szóval a gondom a Spellforce-ban a Stoneblade Mountains nevű pályán van. Van egy nagy kő a pálya északi részén, és nem tudom a kódot, azaz a helyes sorrendet, hogy mit válaszoljak. A lehetőségek: drop of blood, eye, hand. A válaszodat előre is köszi. Üdvözlet: LamaChooLer

A kombinációt a közeli oszlopokról olvashatod le: Eye, Blood, Hand, Hand, Blood, Eye

Star Wars Gakaxies

Kedves Team!!!(de főleg Mocsy, Lily és Brazil (utóbbi nem tudom, miért, talán mert ő is a kedvencem)):)

Én is nagy rajongótok vagyok, és úgy gondolom, tudnátok segíteni pár dologban. A Star Wars G. mennyibe kerül havonta? És milyen internet kell hozzá? Hány kasztod lehet benne? Mi van, ha kinyírnak? Ez az egyik része a kérdezősködésnek... Most jön a másik... Tegyük fel, valaki csinál egy újságos CD-t újság nélkül. Az újság tartalma ugyanis a CD-n lesz.

Erre a CD-re szeretne olyan cuccokat felpakolni, mint amilyen a tiéteken is van (játékdemók, demó programok stb.). Ezt valahol sorozatban gyártaná, és eladná... Hogyan lehetséges ez??? Hogyan nem törvénybe ütköző??? Hamar válaszoljatok!!! Köszzz!!!!! Anikó



A Star Wars Galaxies hozzávetőlegesen 15 dollárba kerül havonta. ADSL hozzáféréssel már tűrhető, az alatt lesznek sebességgondjaid (tudunk olyanokról, akik 56K-s modemmel nyomulnak, de azért az nem az igazi). Nyolc játszható faj (ember, rodian, twi'lek, vuki, mon calamari...) és harminc foglalkozás közül választhatsz. Amennyiben megölnek, újraéledsz némi páncél- és tárgyrongálódás árán. *(Ha érdekel valakit van egy eladó account egy Master Doctor/ Teraskasi Artist-tal és 500000 credittel, ami június 26-ig be van fizetve. Érdeklődni a laza@ipma.hu cimen lehet - a törd.).*

Szóval konkurenciát akarsz nekünk csinálni, ráadásul tőlünk kérsz tanácsot :). Az újságkiadás nem egyszerű, kell hozzá egy jó szerkesztőség, sok pénz, egy adag megszállottság és rengeteg kitartás. Amennyiben a pénz nem számít, akkor az utolsó két kritérium már nem is annyira fontos. Nem ütközik törvénybe addig, míg legális anyagokat raksz a CD-re.





SMS FAL

A KÖVETKEZŐ SZÁMBA TEGYÉTEK BE A JOAN OF ARC VÉGIGJÁTSZÁSÁT!

Akkor következzen egy minden egyes apró részletre kitérő végigjátszás: ölj meg mindenkit az adott pályán!

RAKJÁTOK FEL A DVD-RE A MAYA-T, VAGY VALAMI HASONLÓT! WRAITH

Intézd el a szoftverrendőrséggel, akkor nincs akadálya!

HI MOCSY!A BG1BEN MAR EPP ELERNEM A GNOLL TABORT AHOL MINSC BARATJAT ORZIK,DE MINSC RAM TAMAD,MERT NEM A NOJET KERESEM!MIT TEHETEK?MEGOLJEM V. KIDOBJAM?

Minsc jó karakter, kíméld meg az életét. A barátnője megmentése időhöz van kötve, szerintem kicsit lassú voltál, ezért ugrott neked.

CSÁ MOCSY A TOMB 1-HEZ(N-GAGE-HEZ) LESZ A DVD-N? HA IGEN MIKOR? ELŐRE IS KÖSZÖNÖM! F?GA

Ha megmondod hogy mi, akkor megmondom hogy lesz e és hogy mikor...

OMEN-AMIOTA AT TERTETEK A DVD-RE AZOTA NEM TUDOM LE OLVASNI, DE MINDIG MEG VETEM AZ UJSAGOT HIABA LAKOM ROMANIABA.MOSMA BE SZERZEK EN IS 1DVD OLVSOT

Ez igazán dicséretes, örülünk hogy mellettünk maradtál. Tessék példát venni róla!

CSA! A FAR CRY MINDKÉT DEMOJA OLYAN SZAR, HOGY ÖRÖM VOLT NÉZNI. HAT IGEN, A GRAFIKA NEM MINDEN. AMÚGY KIRÁLYOK VAGYTOK!

Ízlések és pofonok! Szerintünk nem annyira rossz, lehet, hogy a géped nem bírja?

SZIASZTOK! 2 KÉRDÉS 1 TÁBOR LESZ NYÁRON? 2 HA MAJD LEJÁR AZ EL?FIZETÉSEM, KÜLDTÖK CSEKKET, VAGY AZ ÚJSÁGOS PAPÍRON KELL FIZETNI MEGINT? KÖSZI: T?ZMESTER

Nagyon úgy néz ki, hogy lesz, de nem a szokványos kivitelben. Kicsit izgalmasabb helyszínnel és cselekménnyel (a női tornászválogatott edzőtáborának közvetlen közelében :)) Küldünk új csekket, nem maradsz le a Gamer-ről.

CSÖTÉSZTA. BID FOR POWER MODOT A NÉPNEK! VELED VAGYUNK MR.KI! ÜDV. SKAARJ ARENA WARRIOR

HELLO. RAKJÁTOK FEL PLÍZ A DVD-RE A BID FOR POWER QUAKE 3 MODOT! MR.KI ÉS TÁRSAI KEDVÉÉRT. TANKJR

HÁJ! CSATLAKOZOM MR.KI-HEZ ÉS KÖVETELEM HOGY TEGYÉTEK FEL A DVD-RE A BID FOR POWER QUAKE III MODOT! HÜ OLVASÓTOK: HUDI

A következő számtól kezdve indul az id rovat, ott megtaláljátok.

HELLÓ! HOGY TUDOM MEGMEN- TENI SUNRY A KOTOR-BAN? MINDIG ELÍTÉLIK A SELKATHOK. PEDIG MÁR TUDJÁK, HOGY FIATAL SELKATHOKAT AKARTAK ELCSÁBÍTANI A SITHEK, ÉS NEM IS HALLGATNAK ANNYIRA AZ ÜGYÉSZRE. LÉGYSZI SEGÍTSEK! ELŐRE IS KÖSZÖNÖM.

Nem akarlak elkeseríteni, de Sunry tényleg megölte azt a Sith nőt, szóval ha azt akarod hogy kiderüljön az igazság, akkor bizony el kell ítéltetned. Amúgy meg is lehet menteni, ez azonban elég hosszadalmas folyamat.

HALI.UGYE LESZ PANDORA TOMORROW,TOCA RACE DRIVER 2 ÉS JOINT OPERATIONS DEMO A KÖVETKEZŐ DVDN? CSŐ

Mindhármat megtalálod a DVD-n!



toplisták

Anglia

1. Far Cry
2. Splinter Cell: Pandora Tomorrow
3. Championship Manager Season 03/04
4. The Sims
5. Battlefield Vietnam
6. Unreal Tournament 2004
7. Counter-Strike: Condition Zero
8. The Sims: Makin' Magic
9. Singles: Flirt up your Life!
10. The Sims: Unleashed

USA

1. Battlefield Vietnam
2. Unreal Tournament 2004
3. Far Cry
4. Counter-Strike: Condition Zero
5. Splinter Cell Pandora Tomorrow
6. Drop!
7. The Sims Deluxe
8. 251 Collector's Edition
9. CSI: Crime Scene
10. Call of Duty

Ausztrália

1. The Sims Deluxe
2. The Sims: Superstar
3. Battlefield Vietnam
4. Far Cry
5. Counter-Strike: Condition Zero
6. The Sims: Unleashed
7. Empires: Dawn of the Modern World
8. Civilization III
9. Unreal Tournament 2004
10. Tom Clancy's Splinter Cell

Fileplanet.com demóletöltés

1. Söldner: Secret Wars multi
2. Painkiller
3. Joint Operations: Typhoon Rising
4. Far Cry
5. Unreal Tournament 2004
6. Dark Horizons: Lore
7. Splinter Cell Pandora Tomorrow multi
8. Halo
9. Splinter Cell: Pandora Tomorrow single
10. ToCA Race Driver 2

Amazon.com (elő)rendelés

1. Far Cry
2. Battlefield Vietnam
3. Unreal Torunament 2004
4. Splinter Cell: Pandora Tomorrow
5. The Sims Deluxe
6. Championship Manager Season 03/04
7. Singles: Flirt up your Life!
8. Painkiller
9. Counter-Strike: Condition Zero
10. Desert Rats vs. Afrika Korps

A SZERKESZTŐ ELŐSZAVA

Jól indult ez a hónap, pontosan úgy, ahogy az egyik legszebb tavaszi hónaphoz illik. Igaz, az április 1-i tréfáknak sokan bedőltek, pedig a Lineage II törpelányai nem lesznek szakállasok, nem készül Dark Forces Gold, nem lesz The Sims: Milkin' It kiegészítő, nem lopták el a Doom III forráskódját, ellenben lesz Dawn of War és természetesen Black & White II is...

Szerencsére számos örvendetés bejelentés is született áprilisban, pedig a nagy durranásokat valószínű mindenki a májusi nagy show-ra, az E3-ra tartogatja. Legyen szép, napsugaras napotok!

Lily

HONLAPAJÁNLÓ

EA Magyarország – www.hungary.ea.com [cég]

Dragon Empires – www.dragonempires.com [MMORPG]

Chaos League – www.chaosleaguegame.com [RTS-RPG-sport]

Ubisoft – www.ubi.com [cég]

The Settlers – www.thesettlers.com[stratégia]

The Bard's Tale – www.inxile-entertainment.com – [RPG]





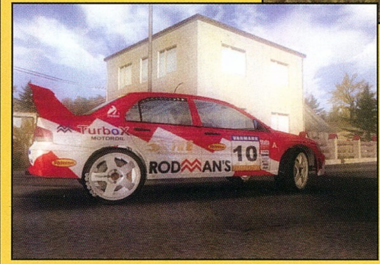
XPAND RALLY

Fejlesztő: Techland • **Kiadó**: Strategy First • **Honlap**: xr.techland.pl • **Megjelenés**: ? **Kategória**: szimulátor



A rallyjátékok szerelmeseinek a későbbiekben sem lesz lehetőségük unatkozni: bár a műfajban eddig is megannyi nagyszerű program képviselteti magát, az Xpand Rally remélhetően tovább tökéletesíti az eddigieket. A Techland célkitűzése ugyanis, hogy mindenben a legjobbat hozza – legyen szó akár grafikáról, irányításról, játékmenetről vagy realitásról. Ennek fényében beépítettek néhány olyan motívumot is, amelyet korábban rallyjátékban nem láthattunk. Ezek közé tartozik a pénzért történő versenyzés, vagy az autók, esetleg azok különféle összetevőinek vásárlása. Ezen felül a rendelkezésre álló tér is kitágul: míg korábban a lehetőségek be voltak határolva csak az útra vagy annak közvetlen környezetére, addig most kedvünkre száguldhatunk össze-vissza a terepen – más kérdés, hogy ennek nem biztos, hogy sok értelme van így. Az egyedüli negatív tényező talán, hogy jogi akadályok miatt az Xpand Rally nem tartalmaz semmilyen jól ismert autómárkát sem, de ezért kárpótoljon az a tény, hogy a játékba bekerülő járgányok így is kísértetiesen hasonlítanak majd az eredetihez.





CHAOS LEAGUE

Fejlesztő: Cyanide • **Kiadó:** Digital Jesters • **Honlap:** www.chaosleaguegame.com
Megjelenés: 2004. nyár • **Kategória:** RTS-RPG-sport

Különös egyvelegnek tűnik a fantasy, a stratégia és a sport? Aki táblás játékokkal játszik, az tudja, hogy ez sem új a nap alatt, ám ettől még éppoly érdekes lehet. A Chaos League-ben kilenc játékosunk irányításával bármi áron át kell juttatnunk majd labdánkat az ellenfél „végzónájába". Nincsenek szabályok, így szabálytalanságok sem, tehát bevethető bármilyen trükk és taktika, még ha kicsit brutálisnak tűnik is! Sőt, ha már fantasy, akkor jöhet a mágia is, amit bizony érdemes lesz használni (a változatos palettán támadó- és védővarázslatokat is találhatunk). Csapatunk tagjait 10 faj játékosai közül választhatjuk ki, és versenyzőinkkel több mint 170 varázslatot és képességet vethetünk be a győzelem érdekében!



PACIFIC FIGHTERS

Fejlesztő: 1C Maddox Games • **Kiadó**: UBI Soft • **Honlap**: www.pacific-fighters.com
Megjelenés: 2004. október • **Kategória**: szimulátor



Oleg Maddox újra támad: ezúttal a Csendes Óceán térségében. A nagysikerű IL-2 sorozat után az 1C Maddox Games idén ősszel új repülőgép-szimulátorral örvendezteti meg a rajongókat. Az orosz sztyeppék és Nyugat-Európa után most a Csendes Óceán térségébe helyeződik át az akció. A Pacific Fightersben az amerikai, az angol, az ausztrál és az új-zélandi légierők a japán hadiflotta repülőgép-hordozóival és hatalmas csatahajóival veszik majd fel a harcot. A repülhető géptípusok nagy része már szerepelt a Forgotten Battlesben is (P-51, P-40, P-38, Zero), de persze új repülőgépekben sem lesz hiány. Szövetséges részről a Hellcat, a Wildcat és a Corsair már biztos, hogy benne lesz a játékban, de mellettük még olyan típusok is, mint a japán és amerikai zuhanó bombázók, amelyek fontos szerepet játszottak a konfliktusban. Az októberben megjelenő Pacific Fightersnek jó esélye van arra, hogy ugyanolyan sikeres legyen, mint elődje, az IL-2.



WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004

Fejlesztő: Blade Interactive • **Kiadó**: Codemasters • **Honlap**: www.codemasters.co.uk
Kategória: sport • **Megjelenés**: 2004. ősz



A televíziós csatornákon szerencsére egyre gyakrabban találkozhatunk a biliárd-jellegű játékok királyával, a snookerrel, mely a Blade Interactive WCS 2004-ének is témája. A PC mellett Xboxra és PS 2-re is készülő programban számos nagy versenyre, így a Világbajnokságra, a European Openre, az Irish Openre, a Regal Mastersre, vagy a nemrég véget ért Player's Championshipre is benevezhetünk. Azért kössük fel az alsóneműt, mielőtt asztal mellé állnánk, mivel a programban nagyon fejlett mesterséges intelligencia vezérli a sportág nagyjait, Mark Williamst, John Higginst, vagy a veterán Steve Davist. A játékot ajánljuk a pool rajongóinak is, hisz ez az ágazat is képviselteti magát (8-ball és 9-ball pool).



RÖVIDEN...

› Majd egy évtizeddel az első rész megjelenése után, várhatóan 2005 nyarára készül el majd a Carmageddon 3. Reméljük, jóval több lesz egy újabb rókabőrnél!

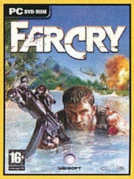




› Hölgyek a Játékokban (Woman In Games) címmel jelentettek be konferenciát az angliai Portsmouth Egyetemen. A 2004 júniusában tartandó előadás-sorozaton a legfontosabb témák a következők lesznek:

- hölgyek a videojáték-iparban
- a nők, mint játékosok
- játékok nőknek

Link: **www.womeningames.com**



› Német barátaink ismét igen szigorúan veszik a kiskorúak védelmére íródott szabályokat, hiszen ideiglenesen tiltólistára került a Far Cry Egyesült Államokbeli és brit verziója. A határozat a játék német nyelvű változatának megjelenéséig tart, melyre az illetékes germán urak biggyesztik rá azt a korhatár-megjelölést, melyet jónak látnak. A német ifjúságvédelmiseknek nem ez az első furcsa húzásuk, hiszen rengeteg játék csak „zöldvérű" modifikációban kerülhet náluk a boltok polcaira. Hogy ez a végtelen kukacoskodás valóban szükséges-e, arról természetesen vitatkozni lehet, de igazából a választ soha senki nem fogja megtudni...

› A G2 Interactive licencjogi gondok miatt elállt a Falcon 4 Gold és a Falcon V kiadásától. Úgy tűnik, ezzel lezárult a több mint 10 éves sorozat hivatalos életútja, és már csak a rajongók tartják életben a játékot az olyan, úgynevezett 3rd party kiegészítőkkel, mint a FreeFalcon vagy a SuperPak.



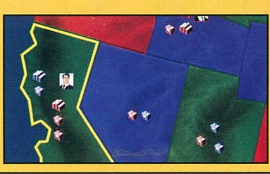
RÖVIDEN...

A Ubisoft bejelentette a Myst sorozat negyedik részét. A Myst IV: Revelation várhatóan még az idén, a karácsonyi szezonban jelenik meg, és a hangulatteremtésben egy Peter Gabriel dal is szerepet játszik majd. Link: **www.mystrevelation.com**



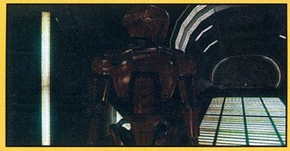
A Revolution Software hamarosan feleleveníti az 1994-ben megjelent Beneath a Steel Sky emlékét, mégpedig az egykori kultusz játék második részének elkészítésével. A játék oldala még nem indult el, de már regisztrálták (**www.steel-sky2.com**).

A Stardock politikai szimulátort készít. A The Political Machine várhatóan már júniusban kapható lesz. A programban a játékosok az amerikai politikai helyzet-szimulációban kell, hogy helyt álljanak, feladatuk lesz a kampányok koordinálása mellett a TV show-kban való részvétel is.



A BioWare cáfolta azokat a pletykákat, miszerint az E3-on bejelentenék a Neverwinter Nights második részét. Mint mondták, mivel nem is tervezik a NWN2-t, így nehezen prolongálhatnák a megjelenését.
Ha már a Neverwinter Nightsnál tartunk, a modulok közül készül egy, amelyik különösen kedves a szívünknek (GBA-n, nosztalgikus indíttatásból a Lily most is ezt nyúzza, pedig már alig lát...), mégpedig az Eye of the Beholder. Érdemes rá odafigyelni!

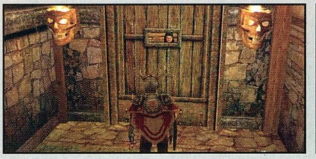
A BioWare azért nem cáfolt mindent, azt például megerősítette, hogy készül a Star Wars: Knights of the Old Republic II. Sajnos erről egyelőre bővebben nem nyilatkoztak, még.



DUNGEON LORDS

Fejlesztő: Heuristic Park • **Kiadó**: DreamCatcher • **Honlap**: www.dungeonlordsgame.com
Megjelenés: 2004 • **Kategória**: RPG

Kiadóra talált D.W. Bradley (Wizards&Warriors, Wizardry) Dungeon Lordsa, a játékot Amerikában a DreamCatcher Games adja majd ki, és reméljük, még az idén megjelenik. Örülünk, hogy végre megmozdult valami erre a jó sorsra érdemes RPG-akció keverék körül, már féltünk, hogy „nagy név a fejlesztők közt" ide vagy oda, eltűnik a rengeteg program között!





SHELLSHOCK: NAM '67

Fejlesztő: Guerilla • **Kiadó**: Eidos Interactive • **Honlap**: www.shellshockgame.com
Megjelenés: 2004. június 25. • **Kategória**: akció



Az amerikai szemmel nézve csúfos kudarcnak számító vietnámi háború talán az USA jelenleg eléggé vitatott külpolitikájának köszönhetően újabban egyre több játék alapanyagául szolgál. A most készülő, az Eidos által felkarolt ShellShock: Nam '67 is ezt a sort folytatja, de a változatosság kedvéért ezúttal nem stratégiáról, hanem akciójátékról beszélhetünk. A véres ütközeteket a maga kegyetlen naturalizmusával bemutató anyagot leginkább az olyan filmek inspirálták, mint A szakasz, az Apokalipszis most vagy éppen A szarvasvadász, ami már önmagában is egyértelművé teszi, hogy vérfürdőre kell számítanunk. A fejlesztők a káosz hangsúlyozásával szeretnék a háború egyetlen igaz célját megmutatni – ami a különféle plecsnik és a ranglétrán történő feljebb kapaszkodás helyett valójában nem más, mint az életben maradás. Reméljük, a játékmenet maga is annyira vérpezsdítő lesz, mint azt a valóban lenyűgöző grafikáról árulkodó fotók sejtetni engedik!



GOOKA: THE MYSTERY OF JANATRIS

Fejlesztő: Centauri • **Kiadó**: Cenega • **Honlap**: www.cenega.com • **Megjelenés**: 2004. június
Kategória: kaland

A cseh Cenega kiadó point & click kalandjátékot jelentett be március végén. A Gooka a hagyományos kalandjátékok jegyeit akcióelemekkel színesíti majd. A programban a játékosok a címadó Gooka nevű karakter bőrébe bújhatnak, aki képes mások elméjébe tekinteni, sőt tetteiket befolyásolni is. E különleges képességére szüksége is lesz, mert Janatrison kezd úrrá lenni a gonoszság, és ez nem kíméli családját sem: felesége súlyos beteg lesz, míg fiát elrabolják... A kalandjátékok kedvelői júniusban már kereshetik a játékot a polcokon.







CODENAME: XTREEME FORCES

Fejlesztő: Raptor Entertainment • **Kiadó**: ? • **Honlap**: www.raptorentertainment.com
Megjelenés: ? • **Kategória**: stratégia



A Codename: Xtreeme Forces egykoron titkosszolgálatnak dolgozó, de mostanra szabadúszóvá vált főszereplőjét egy kétes hírű szervezet veszélyes feladattal bízza meg: raboljon el egy biztonságosan őrzött katonai szállítmányt. Hősünk választása nem lévén – elvégre a nemleges válasz egyenlő a halálos ítélettel – igent mond, amivel komoly slamasztikába sodorja magát: hirtelen ott találja magát a kormány, a katonaság és a maffia kereszttüzében.



A Raptor Entertainment új programja tulajdonképpen körökre osztott stratégia-akciójáték, mely azonban nem egyenlő a dögunalommal: a készítők olyan pörgős játékmenetet ígérnek, melyet eleddig csak az FPS-ekben szokhattunk meg. Bár a történet fikciós, a Raptorban igyekeznek mindent a lehető legreálisabban kivitelezni, így például a járművek irányítására éppoly kitüntetett hangsúlyt fektettek, mint a különféle fegyverek használatára. Hogy ennek ellenére a nagyszerűnek ígérkező grafikán kívül a Codename: Xtreeme Forces miben fog kiemelkedni hasonszőrű társai közül, arra minden bizonnyal csak a megjelenés után (a dátum egyelőre nem ismert) kapunk választ.

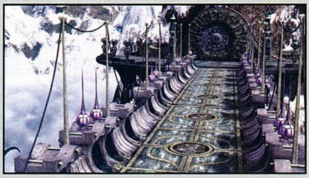


AURA: FATE OF THE AGES

Fejlesztő: Streko-Graphics Inc. • **Kiadó**: The Adventure Company • **Kategória**: kaland
Honlap: www.adventurecompanygames.com • **Megjelenés**: 2004. június 25.



Egy ősi legenda szerint négy varázserővel bíró gyűrű erőt, hatalmat és halhatatlanságot hoz annak, aki mindegyiket megkaparintja. E kincsekre vetett szemet a játék főhőse is, és mindent elkövet, hogy összegyűjtse őket.
Nincs más dolgunk tehát, mint bejárni négy, egymástól lényegesen eltérő világot, ahol kutatómunkát folytatva lelhetünk rá a felbecsülhetetlen értékű kincsekre. Noha a történet kísértetiesen hasonlít A gyűrűk urára, a kalandjátékokat szériaszámra gyártó The Adventure Company nyáron megjelenő nagy dobása, az Aura: Fate of the Ages azért még tartogathat néhány izgalmas percet ama játékosok számára, akik inkább a gondolkodást, mintsem az agyatlan öldöklést részesítik előnyben. Az irányítás klasszikus point-and-click lesz, ami szintén a régi időket idézi – nem így a grafika, mely azonban már teljes egészében a mai igényeket elégíti ki, így varázslatos, számítógéppel rajzolt tájakat járhatunk be.





RÖVIDEN...

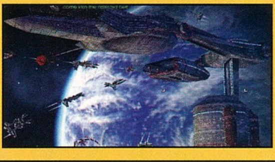
- 5. születésnapját ünnepelte az EverQuest. Ennek alkalmából 30 napra újraaktiválták az összes néhai, már lemondott előfizetést is. A Verant Interactive MMORPG-jében indulása óta 12 millió karakter született, és ezek közül 3 millió kalandozott Norrath-ban az utóbbi fél évben.
A legérdekesebb, az ünnephez kapcsolódó hír, hogy a CDS Books és a SOE megállapodásának köszönhetően hamarosan az EQ világán alapuló R.A. Salvatore regényeket olvashatunk...



- A Grammy-díjas Danny Elfman komponálja majd a Big Blue Box készülő szerepjátékcsodájának, a Fable-nek a zenéjét. Álljon itt néhány, a zeneszerző nevéhez fűződő cím a teljesség igénye nélkül: Chicago, Spider Man, Men in Black, Nightmare Before Christmas, Beetlejuice. Jóóóóóóó lesz!



- Két év után, várhatóan idén ősszel leállnak majd az Earth&Beyond szerverek. Az EA azért szünteti be a sci-fi MMORPG működését, mert szeretnék minden erejüket a készülő fejlesztéseknek szentelni. A hivatalos „búcsúlevelet" az Earth & Beyond honlapján olvashatjátok.
Link: **www.earthandbeyond.ea.com**



- Az Activision újabb 32 számot rögzített a True Crime: Streets of L.A. PC-s verziójához. A teljes soundtrack 115 felvételt tartalmaz majd...

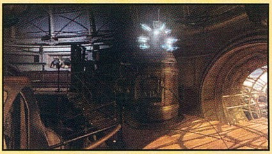


RÖVIDEN...

- Több „folytatás" is érkezik; 2004 végén jelenik majd meg a Need for Speed Underground második része (EA), és még idén nyáron élvezhetjük a Ghost Recon 2-t (Ubisoft) is.

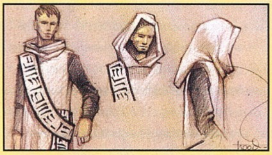


- Bár az online verzió nem hozta a várt sikert, azért a Myst-rajongóknak nem kell elkeseredniük, hiszen To D'ni címmel ingyenes kiegészítő jelent meg az URU Ages Beyond Myst hivatalos oldalán.



- 2006-ban megjelenő RTS-re kötött egyezséget a Gas Powered Games és az Electronic Arts. A részleteket valószínűleg csak az E3-on osztják majd meg velünk.

- Vision címmel készíti új szerepjátékát az Altar Interactive. A várhatóan 2005 végén megjelenő program fejlesztői sajtóközleményük szerint az RPG-k evolúciójának következő állomását kívánják elkészíteni. Úgy legyen!



- **Korcsolyapálya**
World of WarCraft -> 2004 vége
Cleric -> törölve
Beyond Divinity -> április vége
Black 9 -> fagyasztva



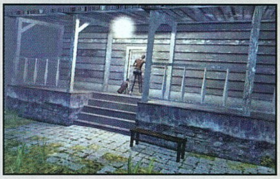


BLOODLINE



Fejlesztő: Zima Software • **Kiadó**: ?
Honlap: www.bloodline.cz • **Megjelenés**: május
Kategória: akció

A Bloodline nem éppen mai motoros: a fejlesztőmunka 2001 augusztusa óta gőzerővel folyik. A Zima Software-nél először tizenöten kezdtek dolgozni a projekten, az áldásos munka eredményeként mostanra viszont már a tesztelési fázisánál tartanak. A játékot elsősorban a Resident Evil és más klasszikus horror-játékok inspirálták, mégis többről van szó, mint egyszerű lövöldözésről: a muníció lefogyasztása mellett a kalandelemek és néhány logikai kihívás sem hiányzik. A 16 darabot számoló fegyver-felhozatal között olyan nyalánkságok is szerepelnek, mint a csontvágó gép, a dinamit vagy éppen a sportpuska. Ahogy a cím is mutatja, tocsoghatunk majd a vérben, de ezt az ilyen jellegű alkotásoktól teljes joggal várjuk el. Az viszont igencsak sajnálatos, hogy a hálózati játék lehetőségét teljes egészében kihagyják – erre állítólag a kalandelemek miatt volt szükség. A megjelenésre viszont nem kell sokáig várnunk: ha minden a tervek szerint alakul, a Bloodline akár egy hónapon belül a boltok polcaira kerülhet!



FOLYTATÓDIK A SETTLERS-SOROZAT!

Fejlesztő: BlueByte • **Kiadó**: Ubisoft • **Honlap**: www.thesettlers.com • **Megjelenés**: ismeretlen
Kategória: stratégia



Remek hírrel szolgálhatunk azon – talán kissé idősebb – olvasóinknak, akik a Settlers-sorozatot az első résztől kezdve szorgosan tolták, hiszen a BlueByte örömteli bejelentése szerint készül az új rész! A fejlesztők természetesen szenzációs, 3D-s látványvilágot hoztak össze telepeseink számára, ám feltett szándékuk, hogy a „dimenziógyarapodás" ellenére a rajongók ugyanabban a jellegzetes hangulatban részesüljenek, mint a legendás elődökben. Az alapkoncepció tehát ugyanaz marad, s ha más nem, ez már önmagában is garancia a minőségi produktumra. Bővebb információkat előre láthatólag az E3 (nem is olyan messzi) eljövetelével tudunk szállítani nektek.

KOHAN II: KINGS OF WAR

Fejlesztő: TimeGate Studios • **Kiadó**: Take 2 • **Honlap**: www.timegate.com
Megjelenés: 2004. nyár • **Kategória**: RTS



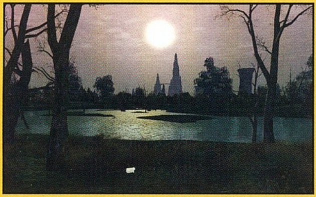
Még a nyáron megjelenik a Kohan sorozat következő darabja, a Kings of War. Bizonyára szinte mindannyian ismeritek ezt a fantasy birodalmon alapuló stratégiát, mely immáron teljes 3D-ben pompázik, és nem csak csodaszép, hanem jó is. Az új részben a többjátékos kihívások mellett 25 egyjátékos pálya is várja majd azokat, akik a háborúk királyává akarnak válni.

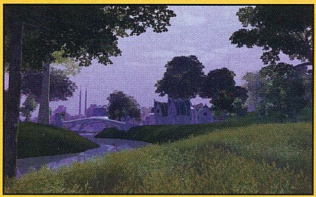
A különös fajok (ember, drauga, élőholt, haroun és egy még ismeretlen) nem csupán látszatváltozatosságot kínálnak, hanem a soraikból kiemelkedő, egyedi képességű hősök más és más különleges lehetőséggel szolgálnak a csaták kimenetelének befolyásolására.



VANGUARD: SAGA OF HEROES

Fejlesztő: Sigil Games • **Kiadó**: Microsoft • **Honlap**: www.vanguardsoh.com
Megjelenés: ? • **Kategória**: MMORPG





Kiderült, min fáradoznak a volt EverQuest fejlesztők. Természetesen újabb MMORPG-t készítenek, méghozzá szerintük a műfaj harmadik generációjának első gyermekét. (Az első generációt képviseli szerintük a Meridian 59, az Ultima Online vagy az EverQuest, a másodikat a Star Wars Galaxies, az EverQuest II és a World of WarCraft.)

A Vanguard majd ezek hibáiból tanulva lép tovább, ami igen különös bejelentés, hiszen több, általuk 2. generációsnak titulált MMORPG még meg sem jelent...

Szintén meglepő, hogy a program kiadója egyelőre az a Microsoft, amelyik a piacfelmérések után visszaadta a fejlesztőknek az Asheron's Callokat, és leállította a Mythica fejlesztését is.

CAMPAIGNS ON THE DANUBE 1805 & 1809

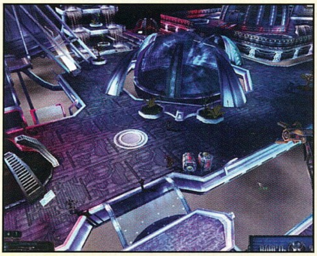
Fejlesztő: Adanac Command • **Kiadó**: Matrix Games • **Honlap**: www.matrixgames.com
Kategória: stratégia • **Megjelenés**: 2004. nyár



Már mindenki nagyon várja a Cossacks legújabb részét, melyben Napóleon háborúit vívhatjuk meg, de lehet, hogy a programra a hadvezérhez hasonlóan nem várt ellenfelek is lesnek. Ilyen ellenlábas lehet az Adanac stratégiája, mely a konzulból lett császár háborúinak 1805 és 1809 közé eső szakaszait dolgozza fel. A program az Ulm és Olomutz közötti összecsapásokra koncentrál, seregeinkben pedig a gyalogos és lovas katonák mellett tüzérek, hadimérnökök és hadtápos egységek is szerepelnek. A játék különlegessége, hogy nem közvetlenül az egységeknek, hanem azok parancsnokainak adhatjuk ki a kívánt utasításokat reménykedve, hogy a siker nem bukik meg tisztjeink ügyefogyottságán.

COPS 2170: THE POWER OF LAW

Fejlesztő: Mist Land • **Kiadó**: Strategy First • **Honlap**: www.polgame.com • **Kategória**: stratégia • **Megjelenés**: 2004. ősz



A sikerhez vezető út női főszereplőkkel van kikövezve – mondta valaki, aki biztos túl sokat játszott a Tomb Raiderrel vagy a NOLF 2-vel. Azért nem mondott nagy zöldséget, hisz a Mist Land stratégiájának is egy ifjú rendőrnő, Katrin a főszereplője. Feladata sokak bánatára nem az, hogy elhárítsa főnöke közeledéseit, hanem hogy semlegesítse azokat a bűnözőket, akik 2170 egy megacégek uralta világvárosát fenyegetik. Tevékenységét küldetésekbe szervezve végzi, mely missziókat – bandaháborúk, lázongások, rablás, gyilkosság, gyújtogatás – több úton is abszolválhatja. A cégek és a bandák elleni harcban több fegyvert és járművet is bevethet, de nem szabad megfeledkeznünk hűséges kollégáiról sem.

LEYLINES

Fejlesztő: Game Thoughts • **Kiadó**: ?
Honlap: www.gamethoughts.com
Kategória: stratégia • **Megjelenés**: hamarosan

Nehéz lehet egy uralkodó élete, különösen, ha országára hét rivális nemzet koronás feje ácsingózik, ráadásul még barbár hordák is fenyegetik a határokat. Hogy mennyire nehéz a királyok élete, abba magunk is belekóstolhatunk a Game Thoughts körökre osztott stratégiájában, a Leylinesban. A progi igen összetettnek ígérkezik, hisz a mintegy ötven egységből álló seregek felállítása mellett még országunk vallási élete is nyomja vállunkat, a sikerhez pedig reguláris seregünk fenntartása mellett zsoldosokra és drága hősökre is szükségünk lesz. Természetesen a Leylinesból sem maradt ki a többjátékos mód, és barátainkkal ezúttal a „hagyományos" utakon kívül mailben is összemérhetjük erőnket.



PACIFIC STORM

Fejlesztő: Lesta Studio • **Kiadó**: Buka Entertainment • **Honlap**: ? • **Megjelenés**: 2005 eleje • **Kategória**: FPS

Igen meggyőző, ám nem forradalmi koncepcióval felvértezett játék készülget a Lesta Studio műhelyében. A valósidejű stratégia a második világháború csendes-óceáni hadszínterén történteket kívánja reprodukálni, s ha egy kis időre meguntuk a kommandírozást, bármelyik jármű volánja / botkormánya mögé bepattanhatunk, hogy magunk végezzük el a piszkos munkát. Természetesen szimulátori fizikát, bonyolultságot és kezelést nem várhatunk, ám egy kis „ereszdelahajam"-ra tökéletesen alkalmas harci eszközök várnak majd bennünket. A mostanság oly divatos „egységfejlődés" is jelen lesz ebben az igen ígéretes programban, mely előre láthatóan 2005 elején jelenik majd meg a Buka Entertainment hathatós közreműködésével.



PATHOLOGIC

Fejlesztő: Ice-Pick Lodge • **Kiadó**: Buka Ent.
Honlap: www.buka.com
Kategória: horror-kaland
Megjelenés: 2004 vége

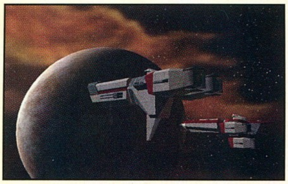
A jó öreg shooterekhez hasonlóan első személyű nézetből láthatjuk a világot az Ice-Pick és a Buka év végére ígért horror-kalandjátékában, a baljósan csengő című Pathologicban is. A belső nézetből szemlélt világot egy rejtelmes kisváros, Ancient Steppe személyesíti meg, ahol egy titokzatos fertőzésnek köszönhetően lassan már csak a félelem árnyai járják az utcákat. A rejtély felderítéséhez három karakter közül választhatunk, de a parlagon hagyott két figurától sem búcsúzunk el, hisz ők NPC-kként jelennek meg a programban időnként kifogva a szelet a főhős vitorlájából. A Pathologicot legalább háromszor lesz érdemes újrajátszani, mivel a fejlesztők mindhárom karakter számára más és más végzetet találtak ki.



STARSHATTER

Fejlesztő: Destroyer Studios • **Kiadó**: Matrix Games • **Honlap**: www.starshatter.com
Kategória: szimulátor • **Megjelenés**: ősz

Túl sokat nem panaszkodhatunk a Freelancerre vagy az X2-re, de a nagy űrhajós szimulátorok kora már a múlté. A régi nagy időket talán nem hozza vissza, viszont kellemes szórakozást ígér az ősszel a Starshatter, melyben egy kis hajó pilótájaként lépünk a végtelen űrbe, de fokozatosan haladva a ranglétrán akár egy hajók tucatjaiból álló flotta parancsnokaként is díszeleghetünk a játék végére. Az egyjátékos küldetéssorozatok mellett multiplayer térképeket is tartalmazó játék különlegessége, hogy a beépített 3D-s szerkesztő segítségével teljesen egyedi űrhajómodelleket tervezhetünk, melyeket aztán a szintén saját magunk által megálmodott küldetésekben ki is próbálhatunk.

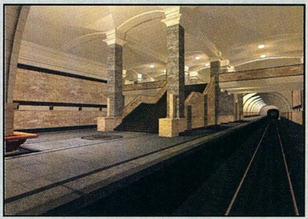


STALIN SUBWAY

Fejlesztő: G5 Software • **Kiadó**: Buka Ent. • **Honlap**: - • **Megjelenés**: 2005. március 25.
Kategória: FPS

Az ötvenes évek Moszkvájába enged betekintést a G5 Software berkeiben készülő Stalin Subway, melyben Gleb Suvorov KGB-ügynök bőrébe bújva kell megakadályoznunk egy szörnyű, politikai indíttatású merényletet. Az FPS története során rengeteg „szigorúan titkos" helyszínre kényszerülünk belépni, többek között beköszönünk egy földalatti katonai alagútba, valamint virtuális sétát tehetünk a valósághűen lemodellezett – és szépségéről méltán híres – moszkvai metróban. A játék megjelenése 2005 első negyedévében várható.





BATTLE MAGES: SIGN OF DARKNESS

Fejlesztő: Targem Games • **Kiadó**: GMX Media • **Honlap**: www.targem.ru
Megjelenés: 2004 vége • **Kategória**: RPG-RTS





Ezer év telt el a Káosz lordjának és a Rend seregeinek megütközése óta, amikor a Battle Mages világában bekövetkezik az újabb kataklizma, és ismét háború sújtja a vidéket. A játékosok négy új hadjáratban próbálhatják meg helyreállítani Daenmor békéjét, s eszközeik tárházában most már felbukkan a sötét mágia is. Ennek megfelelően új fajként nem csak a törpéket, hanem az élőholtakat is üdvözölhetjük majd az orosz fejlesztőcsapat várhatóan év végén megjelenő játékában.







Csúcsragadozó



Egy másik nagymacska is oson a sötétben

SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II

INFOBOX

Kategória: akció – RTS • **Kiadó:** Codemasters • **Fejlesztő:** Best Way • **Web:** www.codemasters.co.uk



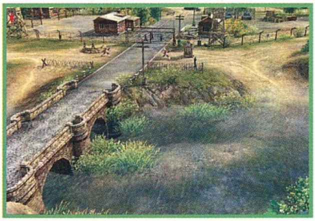
- több mint 100 korhű egység
- 24 küldetés
- élethű mozgás

Vannak olyan párosítások, amelyek bármilyen külső körülménytől függetlenül szinte biztos ropogós, keményvalutával töltik meg a kiadók éhes bankszámláit. Ha egy CD dobozán szerepelnek a következő, vagy ezekhez hasonló szavak, mint: Panzer, Blitzkrieg, World War II, Afrika Korps; és közvetlenül mellettük egy másik kifejezés: „3D Real Time Strategy", akkor a dobozban akár már zanzásított kínai rumbatök is lehet, a második világháborús téma fanatikus rajongói amúgy is gondoskodnak róla, hogy az első ránézésre merésznek tűnő vállalkozás legalább nullszaldósra jöjjön ki. Nem meglepő hát, hogy a Codemasters is úgy döntött, idén nyáron megörvendezteti egy ilyenforma dobozzal a már említett fogyasztói kört.

A dobozon a Soldiers: Heroes of World War II. felirat fog díszelegni, ami pedig benne lesz, azt a készítők a legtöbb esetben egyfajta RPG- és akcióelemekkel megizmosított Commandoshoz hasonlítják, melyben kis létszámú alakulatokat kell vezényelnünk a három, Európa csatamezőit felelevenítő hadjáratban. A legjelentősebb újítás, amelyhez a legvérmesebb reményeket fűzik a Codemastersnél a direct control funkció bevezetése, amely lehetővé teszi – amellett, hogy alakulatszinten irányítsuk beosztottjainkat – a közvetlen irányítást is egy-egy szívünkhöz közel álló egységünk felett. Ilyenkor számtalan új lehetőséggel leszünk gazdagabbak. Egy mesterlövész bőrébe bújva például, Clint Eastwoodot megszégyenítő mutatvánnyal lőhetjük le a sisakot mit sem sejtő célpontunk fejéről, vagy az éppen felénk igyekvő járművek abroncsait lyuggathatjuk laposra. Az efféle akciók végrehajtását a játék realisztikus ballisztikai számításokat végző, kifinomult fizikája segíti majd. A játék másik erősségének grafikai megvalósítása ígérkezik. A részletesen kidolgozott és teljesen lerombolható környezet mellett a négy játszható nemzet (Egyesült Államok, Nagy-Britannia, Szovjetunió, Németország) oldalán több mint száz korhű harceszköz kap majd helyet a Soldiersben, melyek mozgását és sebződését az ukrán programozók igyekeznek a lehető legélethűbbre kreálni. A többi ígéret többnyire megegyezik az összes, a jövőben megjelenő valós idejű stratégiai játék FAQ menüpontjában foglaltakkal. Az AI például természetesen dinamikusan, hadmozdulatainkhoz igazodva támad, illetve védekezik, ahova kell, erősítést küld, illetve visszavonul a szorult helyzetekből. Ez utóbbiból nagyjából annyi szokott megvalósulni, hogy a fegyvertelen oldalkocsis motorkerékpár valóban eliszkol egy komolyabb páncélos színre lépése esetén, ellenben a kézifegyverekkel felszerelt lövészekkel, akik racionálisan gondolkodó mesterséges intelligencia ide, vagy oda, elképesztő önfeláldozásról tesznek tanúbizonyságot, miközben az utolsó szálig lekaszálják őket. De ne legyünk rosszmájúak, hátha most az egyszer valóban sikerül valami reálisabbat alkotni ezen a téren.

A fejlesztők biztosak benne, hogy játékuk részletgazdag és eleven háromdimenziós grafikájával, valamint linearitástól mentes, fordulatos játékmenetével stabil pozíciót harcol majd ki magának a konkurens programok tömegében. Nos, meg kell hagyni, a program valóban ígéretesnek tűnik, hogy mi kerekedik ki belőle, azt még idén nyáron megtudjuk.

SE







Itt még nagynak és sebezhetetlennek érezzük magunkat...



...itt viszont már kicsinek és törékenynek számítunk.

ARMIES OF EXIGO

INFOBOX

Kategória: RTS • **Kiadó:** Electronic Arts • **Fejlesztő:** Black Hole Games • **Web:** www.blackholegames.com



- Három játszható faj
- Többszintes pályák
- Magyar nyelvű RTS

Magyar játékról mindig is öröm volt hírt adni, különösen akkor, ha az olyan ígéretes, mint az Armies of Exigo. A Black Hole Games fejlesztői által tartott sajtótájékoztató egy budapesti hotel konferenciatermében zajlott, ahol az offline és az online szaksajtó képviselői nyerhettek bepillantást a fejlesztés jelenlegi helyzetébe. Örömmel jelenthetjük, hogy az Exigo igen jól áll, az ígéretek szerint április végére elérik az alfa állapotot. Ezután már csak a több hónapos bétatesztelés marad hátra, és ha az égiek is úgy akarják, akkor szeptember 10-ére a boltokba is kerülhet az első olyan hazai fejlesztésű játék, mely mögött az Electronic Arts áll. Ezt a dátumot szigorúan tartaniuk kell, hiszen november közepén jön az EA karácsonyi zászlóshajója a Battle for Middle-Earth, ez a két játék nem ütheti egymást időben.

„Jobb animációt, mint a Blizzard!" A sajtótájékoztató első részében ismét megnézhettük az Armies of Exigo intróját, mely láttán egyből a WarCraft III bevezető képsorai jutottak eszembe. Ugyanaz a komor, fémpáncélba öltözött lovag, ugyanaz a vicsorgó, kegyelmet nem ismerő ork harcos. A fejlesztők mindenkit siettek megnyugtatni, hogy szó sincs WarCraft-klónozásról, ők mindenképpen jobb átvezető animációkat szeretnének készíteni az Exigóhoz, mint a Blizzard. Legnagyobb előnyüket a filmes technikák alkalmazásában látják (lassítások, gyors, meghökkentő vágások, különleges kameraállások). Tapasztalt játékosok azonban tudják, hogy ezek az animációk nagyon látványosak, de amennyiben nem párosulnak kiváló játékmenettel, akkor bizony gyorsan feledésbe merülnek.

Három faj, három hadjárat! A fejlesztők meglátása szerint a mostanában megjelent valós idejű stratégiák túl sok kritériumnak akarnak egyszerre megfelelni. Szinte minden RTS hősközpontú, tömve van szerepjáték-elemekkel, sőt némelyikben fejtörők nehezítik meg a játékosok életét. Az Armies of Exigo visszatér az alapokhoz, inkább a hagyományos RTS-ek elemeiből építkezik. A WarCraft III-mal ellentétben itt nem a hősökre helyeződik a fő hangsúly. Ez persze nem jelenti azt, hogy ne lennének ilyenek, csak éppen nem ők lesznek a középpontban. A WarCraftban csak a hősök vehettek fel varázstárgyakat, az Exigóban viszont bármelyik karakter. Tapasztalati pontokat is egyformán kap minden egység, mindenkinek lehetősége nyílik a





szintlépésre. A játékegyensúly megőrzésének érdekében a tapasztalt egységek (néhány különleges pálya kivételével) nem vihetők át a következő pályára, de a megszerzett technológiát megtarthatjuk.

Az Exigóban három egymástól teljesen eltérő faj csatározik egymással. Az emberek a klasszikus fantasy történetekből ismert pozitív karakterekkel rendelkeznek; tünde íjászok, törp harcosok, ember lovagok és gnóm feltalálók erősítik a soraikat. A varázstudóik a fehérmágia gyakorlásában jeleskednek, inkább a gyógyító és a védekező varázslatokban jártasak. Legfőbb ellenlábasaik a fenevadak, az ő hadseregükben orkokat, goblinokat, ogrékat és óriásokat találunk. Sámánjaik és boszorkánymestereik a természetmágiát gyakorolják meglehetős intenzitással. A harmadik faj neve Fallen (más létsíkról jött teremtmények), ők mélyen a föld alatt élnek, a fekete mágiát imádják, és csak a játék közepétől kezdve fedik fel kilétüket. A történet szerint az emberek és a fenevadak már jó ideje háborúban állnak egymással, de egyik sem bírt a másik fölé kerekedni. A harmadik nép megjelenése azonban felborította a kényes egyensúlyt, sőt úgy néz ki, amennyiben a bukott népnek sikerül megszereznie a föld mélyén lévő nagy erejű varázstárgyat, úgy az emberek és a fenevadak napjai meg vannak számlálva.

Föld felett és föld alatt. Túlságosan is szembeötlő volt a hasonlóság a WarCraft III-mal (még a kezelőfelület elrendezése is megegyezett), így kellett egy olyan lényeges eltérési pont, mely kiemeli az Exigót a klónok tömegéből. A fejlesztők a megoldást a kétszintes pályákban találták meg, ezzel az elgondolással eddig még valós idejű stratégiában nem találkoztunk. A felszín és a földalatti üregek egymással összeköttetésben állnak. A fenti vízesések lefolynak a mélybe, ott szelíd földalatti patakként folytatják útjukat, az óriási fák gyökérzete behálózza a barlang mennyezetét, a vulkánok füstje apró krátereken keresztül emelkedik a magasba. A természetes lejáratok mellett minden nép képes mesterséges aknákat is fúrni, ezeken keresztül lehet megközelíteni a veszélyes barlangrendszereket. A küldetések nagy részében egyáltalán nem kötelező felderíteni ezeket a járatokat, de aki eléggé bátor és kitartó, az remek varázstárgyakra és mesés gazdagságra tehet szert. Várostromkor például hiába semmisítjük meg az egyetlen folyón átívelő hidat (a terep formálható, a tornyok, a várfalak a hidak lerombolhatók, az erdők felgyújthatók...), az ellenfél ostromgépei a távolból folyamatosan bombázzák a várost. A felszínen lehetetlenség keresztültörni az ostromgyűrűn, de a föld alatt egy maroknyi elszánt lovag észrevétlenül az ellenség hátába tud kerülni, felgyújthatja az ostromgépeket és kis szerencsével még az erősítés érkezése előtt elmenekülhet.



Grafika, MI és egyéb állatságok. A fejlesztők által készített motornak nincs szégyenkeznivalója, megállja a helyét a mostani felhozatalban. A képernyő tetszés szerint körbeforgatható, de a ráközelítést eléggé behatárolták, nem szerették volna, ha csak egy paca látszódik a szépen kidolgozott modellből. A gépigényt illetően meglehetősen optimistán nyilatkoztak, szerintük 1 GHz-es processzor, 256 MB RAM és egy középkategóriás videokártya már elegendő lesz. Arra azért nagyon kíváncsi leszek, hogy a 200 fős óriási csatákban mit bír majd ez a konfiguráció.

Külön bemutató keretében lett szemléltetve az időjárás (eső, szél), a fizikai rendszer (az óriások egyetlen pörölycsapással messzire repítik az ellenfeleket) és a varázslatrendszer (tűzlabdák, mesterséges napfogyatkozás...).

A kétszintes pályarendszer egyik óriási buktatója az egységek pályakeresési algoritmusa. A fejlesztők szerint ez a rész 100%-ban elkészült, és még őket is meglepte, mennyire ügyesen keresik meg a legrövidebb utat az egységek. Nagyon büszkék



a mesterséges intelligenciára is, egy ügyesen megírt algoritmus segítségével összeengedték az Exigót az Age of Kings MI-jével. Az eredmény megdöbbentő volt, az Exigo alig 20 perc alatt lealázta az egyik legnépszerűbb RTS-t.

A három hadjárat 30-35 küldetésre tagolódik, ez hozzávetőlegesen 35 óra tiszta játékidőt jelent. Nem hanyagolták el a többjátékos részt sem, de ebben a stádiumban a fiúk még nagyon szűkszavúan nyilatkoztak erről a részről. Az elképzelések szerint lesz játszható demó, de csak a játék megjelenésével egy időben. Magyar nyelvű változatra nagyon jók az esélyek, a szoros határidő miatt azonban a fejlesztők nem merték biztosra mondani.

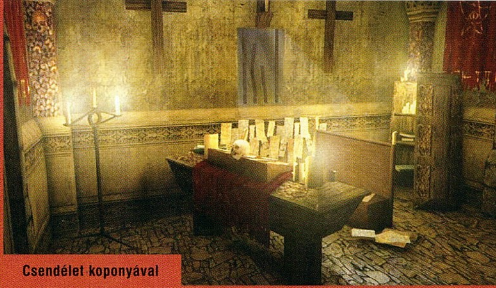
Végezetül. A csapat jelenleg teljes erőbedobással készül a májusi E3-ra, ahol az EA standon mutatják be a nagyközönségnek a játékot. Ezután már csak három hónapjuk marad a befejezésre, mivel augusztus közepén már aranylemezzel kell rendelkezniük ehhez a rendkívül szoros határidő betartásához. Nem irigylem őket, ez nagyon húzós nyár lesz, de amennyiben sikerül tartaniuk a határidőt, és valóra váltják az elképzeléseiket, minden esélyük megvan arra, hogy siker legyen a játékból. Szurkoljunk nekik!

Mocsy

Battle for Middle-Earth

A karácsonyi stratégiai szektor elsőszámú esélyese vitathatatlanul a Battle for Middle-Earth lesz. A C&C Generalsban debütált SAGE motor elképesztő minőségben kelti életre Középfölde teremtményeit. Nem szabad azonban megfeledkeznünk arról, hogy az Exigo és a Battle for Middle-Earth teljesen eltérő koncepcióra épül: míg az Exigo inkább a hagyományos aranygyűjtős-építős-kiképzős vonalat erősíti, addig a Battle for Middle-Earth-ben adott nagyságú és összetételű sereget kell győzelemre vezetnünk minimális építkezés és erőforrásgyűjtés mellett. Jól látszik, hogy az EA nem szívesen tér le a jól bevált „akció-RTS" útvonalról, ami olyan szépen bejött nekik a C&C Generalsban és a Zero Hourban. A Battle for Middle-Earth ráadásul igen komolyan támaszkodik a trilógiából megismert és megszeretett hősökre (Aragorn, Legolas, Gimli, Gandalf, Szarumán stb.), itt ők kapják a főszerepet.





Csendélet koponyával



Szemrevaló helybéliek

CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

INFOBOX

Kategória: horror-FPS • **Kiadó:** Bethesda Softworks • **Fejlesztő:** Headfirst Productions • **Web:** www.callofcthulhu.com



- kellemes grafika
- egyedi megoldások
- Cthulhu-mítosz

Mikor a Howard Phillips Lovecraft nevű sci-fi író 1926 nyarán kiadta Call of Cthulhu címre keresztelt regényét, minden valószínűség szerint meg sem fordult agytekervényei közt, hogy művét szinte egy teljes évszázaddal később is óriási tisztelet és rajongás övezi majd. A huszadik század elején-közepén játszódó történettel ugyanis olyan világot teremtett, melyben szinte minden jelen van, ami kellemes borzongást, jóleső rettegést nyújt az olvasóknak. A finnugor nyelvezethez szokott ajkaink számára kissé kimondhatatlan Cthulhu-publikáció sem kerülhette el sorsát, hiszen azóta rengeteg film, könyv és játék jelent meg, melyek cselekménye Lovecraft sajátos univerzumában kapott helyet.

A föld sötét zugai. Jack Walters 1890-ben látta meg a napvilágot Bostonban, s már gyermekkorában embert próbáló lelki viszontagságokon kellett átesnie, hiszen apja alkoholista szerencsejátékos volt, aki természetesen a legnagyobb ívben tett felesége és három gyermeke sorsára, jövőjére. Volt azonban egy pont, hol e remek attitűddel büszkélkedhető úr növekvő adósságaiból nem látott kiutat, és inkább saját kezével vetett véget dicstelen életének. Miután Jack 16 évesen anyját is elveszítette, a „hajléktalan árvagyerek" alternatíva nem jelentett túlzottan kecsegtető jövőképet számára, így – kissé felfelé kerekítve életkorát a jelentkezési lapokon – beállt rendőrnek. Tisztességgel szolgált, míg egy nap egy külvárosi kúriához szólította kötelessége, ahol kollegái később borzalmas állapotban találtak rá: teste valamiféle lény borzalmas haragjának nyomait viselte magán, és a sokkos állapotban lévő férfi egyetlen, érthetetlen szót motyogott csak.

A szörnyű éjszaka természetesen igencsak megviselte hősünket, aki kivált a rend őreinek kötelékéből, s hat teljes évbe telt, míg fizikailag és szellemileg is teljesen felépült a rejtélyes támadás okozta sebekből. A rémképektől és a borzalmas álmoktól azonban továbbra sem szabadult, így saját nyomozóirodát alapított, s csak olyan esetekkel foglalkozott, melyek – saját meglátása szerint – valamiféle kapcsolatban lehettek a vele történtekkel. Maga sem gondolta volna, mennyire belenyúlt a sűrűjébe, amikor rábólintott egy boltos különös eltűnéséről szóló ügyre, és sebtiben elindult Innsmouth-ba…



DVD ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

Mi is ez…? Ez a fantasztikusan kreatív kerettörténet – melyhez a tökéletesség érdekében csupán pár áskálódó Berényit és szorgosan sertepertélő Magdi nénit kellene hozzácsapni – a Headfirst Productions boszorkányüstjében rotyogó, Dark Corners of the Earth címre keresztelt horror bevezetőjeként íródott, melyet legkorábban ősszel telepíthetünk fel kedvenc masinériánkra. Jack barátunkkal rengeteg erőszakos és ijesztő jelenetnek leszünk tanúi Innsmouth városában, és semmi garancia sincs arra, hogy a történet végére érve minden kérdésünkre választ kapunk. Fő-

hősünket first person nézőpontból terelgethetjük az idegen lények tömkelege közt, ám ne higgyük, hogy a Serious Sam-féle agyatlan shotgunozás (mely jelen esetben inkább Tommygunozásként realizálódhatna) célravezető módszer a túlélés érdekében: a lopakodás az életben maradás egyik legfontosabb esszenciája, így fegyvereink mellett az árnyékok és a sötét zugok is szövetségeseinkké magasztalódnak. Ne számítsunk azonban Thief vagy Splinter Cell-szerű cselezgetésre, ugyanis a fejlesztők az akciódússágot és a dinamizmust legalább annyira fontos szempontnak tartják, mint a logikázást.

A tálalás. Nagy igazság, hogy a remek tartalom megfelelő körítés nélkül kevés az üdvösséghez, és a Headfirst szakemberei mindent megtesznek, hogy Lovecraft világát a lehető legautentikusabban lássuk viszont monitorjainkon. Kalandunk során rengeteg helyszínt barangolhatunk be, ám természetesen mindenütt a sötétség vagy a félhomály dominál, s az ilyen környezetet hangulatossá (illetve jelen esetben félelmetessé) varázsoló fényeffektek minél tökéletesebb kidolgozására a fejlesztők különösen nagy hangsúlyt fektettek. A gyertyák, a fáklyák, a gázlámpák gyenge, kissé pislákoló fénye, a táncoló, valós időben számolt árnyékok mind-mind szép, de nem kiemelkedő, főleg, ha az idei év eljövendő nagyágyúira gondolunk, s a többi „egyedi" vonást is mind-mind láttuk már korábban. Márpedig igazán átütő, visszhangos sikert manapság szinte kizárólag eredeti és kreatív ötletek ragyogó megvalósításával lehet elérni, hiszen a játékos kedvű fiatalok (vagy öregek, kinek hogy tetszik) többsége igenis megérzi, ha hülyére veszik, vagy éppen rongyos, ezredszer lenyúzott rókabőrt kívánnak rátukmálni. Valamikor a falevelek lehullta után tehát meglátjuk, hogy ez az ambiciózus csapat tudott-e H. P. Lovecraft nevéhez méltó produktummal előrukkolni, és választ kaphatunk arra is, miként sikerült a fentebb leírt „ötletek" implementálása. Addig is reméljük a legjobbakat.

Grusi





A főhős pszichikai leépülésének nyomon követhetése mindenképp érdekes és többé-kevésbé eredeti koncepció.

Nacipiszkítás. A játék – FPS mivolta ellenére – a tervek szerint igencsak próbára teszi majd záróizmaink strapabírását, hiszen az idegen lények a legváratlanabb helyekről huppannak majd a nyakunkba – természetesen a legváratlanabb időpontokban. E fokozatos pszichikai terhet nem csak a játékos, de maga a főhős is kissé nehezen viseli, és időnként bizony elpattan a képzeletbeli húr: az irányítás kicsúszhat a kezünk közül, míg Jack – amolyan magyar focista módjára – pánikszerűen csapkod és lő, amerre csak lát. Ez a jelenség sem lehet túlzottan kellemes, ám a hallucinációknak és a kényszerképzeteknek hála – melyek mind-mind a paranoiára és a rettegésre vezethetők vissza – sokszor a saját szemünknek, illetve fülünknek sem hihetünk.



hozzájárulnak a sarki patyolat pénzügyi felvirágzásához. A minél inkább penetráló élmény érdekében a készítők nemes egyszerűséggel kiszedték az egészségünket, lőszerkészletünket százalékos formában elénk táláló kijelzőket (HUD), így azokról egy, eleddig tisztázatlan metódus során nyerhetünk információt. Elfelejthetjük továbbá a sarkokon elszórt egészség-csomagokat, itt bizony minden harapásnak, horzsolásnak vagy vágásnak igen hosszú ideig nyöghetjük következményeit – már csak ezért sem célszerű fejetlenül nekirontani a rosszarcú szörnyetegeknek. Mivel a cselekmény az 1920-as években játszódik, természetesen a kornak megfelelő lő- és közelharci fegyverekkel szerelkezhetünk fel annak érdekében, hogy életünk ne egy idegen létforma emésztőrendszerében végződjön.

Konklúzió. Némiképp gondban lennék, ha valaki hirtelen elém pattanna, és felszólítana, prognosztizáljam a Dark Corners of the Earth jövőjét, piaci fogadtatását. A főhős pszichikai leépülésének nyomon követhetése mindenképp érdekes és többé-kevésbé eredeti koncepció, ám kétlem, hogy ennyi elég lenne az üdvösséghez abban a kiélezett versengésben, melyet játékiparnak hívunk. A grafika

Howard Philips Lovecraft



A „fikció" műfaj megteremtőjének tartott Lovecraft 1890. augusztus 20-án látta meg a napvilágot Rhode Islanden. Apját – aki vándorkereskedőként tengette mindennapjait – igen fiatalon elveszítette: alig töltötte be nyolcadik életévét, mikor szeretett és tisztelt példaképe idegösszeroppanást kapott, s pár hétre rá egy kórházban eltávozott. E szörnyű tragédia egész további életére rányomta bélyegét, és talán költészetének, illetve irodalmának kissé komor hangvétele is ennek tudható be.

Igazi csodagyereknek számított: kétévesen már költeményeket szavalt, egy évre rá már tökéletesen olvasott, és hatodik életévét betöltve kisebb történeteket is írt – természetesen ekkor még csak saját szórakoztatására. 1926 nyarán jelent meg a Call of Cthulhu, mely egyedülálló világával és szórakoztatóan borzongató elbeszélési módjával rövid időn belül igen nagy népszerűségre tett szert. Bár Lovecraft elismert költő lett (magát mindig inkább költőnek, mintsem írónak nevezte), a boldogság sajnos az ő életét sem aranyozta be sokszor. Egy közeli barát öngyilkossága felett érzett szomorúsága az amúgy is sokat betegeskedő poéta egészségi állapotát tovább rontotta, és 1937. március 15-én a rák okozta fájdalmakra végül könyörületes gyógyírt jelentett a halál, mely a Jane Brown Memorial kórházban érte utol.







JADE EMPIRE

INFOBOX

Kategória: RPG • **Kiadó:** Microsoft • **Fejlesztő:** Bioware • **Web:** jade.bioware.com



- Szerepjáték harcművészeti háttérrel
- 30 különböző harci stílus
- A KOTOR grafikus motor továbbfejlesztett változata

A Blizzard mellett talán a BioWare az egyetlen olyan fejlesztőcsapat, amelyik az utóbbi néhány évben csak kasszasikert hozó játékot fejlesztett. A szerepjátékosok még ma is térdre borulva imádják a Baldur's Gate sorozatot és annak kiegészítőit, a Neverwinter Nights eposzt és a tavalyi év legjobb RPG-jének kikiáltott Knights of the Old Republicot. Ebben az iparágban azonban nem lehet megpihenni a babérokon (ezt egyedül a Duke Nukem Forever fejlesztői tehetik meg), minden évben elő kell rukkolni valami igazán ütős fejlesztéssel. 2004-ben a Jade Empire-ön a sor, hogy felkapaszkodjon a szerepjáték-eladások toplistájára, és valljuk be őszintén, a BioWare múltját ismerve, erre minden esélyük megvan.

Mesék az ősi Kínából. A Jade Empire főszereplője frissen végzett a vidék egyik neves harcművészeti iskolájában, de tudja jól, hogy az igazi kihívások még csak most kezdődnek. A biztonságos iskola falai között védve volt mindentől, de a kapun kívül meg kell küzdenie az ismeretlennel. A környéken egyre gyakoribbak a természetfeletti jelenések, a kisebb településeket naponta érik támadások. A halálra rémült falusiak ártó szellemekről, kísértetekről és szörnyekről zagyválnak, ennek a rejtélynek a megoldása lesz az első feladatunk.

Koncentráljunk a harcra! Míg a KOTOR-ban a fénykardokkal vívott harcok álltak a középpontban, a Jade Empire inkább a 30 különböző küzdőstílusra koncentrál. Ezeket a stílusokat három fő csoportra oszthatjuk be: pusztakezes küzdelem, fegyveres harc, mágikus támadások. A pusztakezes küzdelemben olyan ismert technikákat sajátíthatunk el, mint mondjuk a daru, a fűzfa vagy a százlábú stílus. Technikánként hét-hét mozgást hozhatunk elő, ezeket persze először meg kell tanulnunk valakitől (mestertől vagy ellenféltől). A fegyveres harcban kiemelt szerepet kapnak a hagyományos kínai fegyverek (kardok, lándzsák stb.), de nem fognak hiányozni az olyan különleges játékszerek sem, mint mondjuk az alabárd vagy a mezei szék. A három stílus közül egyértelműen a mágikus támadások tűnnek a leghatékonyabbnak, itt olyan nyalánkságokat vethetünk be, mint mondjuk a tűzlabda, a villám vagy az alakváltás. Harc közben a legyőzött szörnyetegek lelkét fogságba ejthetjük, majd megfelelő mennyiségű varázserő felhasználásával felvehetjük a szörnyeteg alakját. Közel 20 teremtmény bőrébe bújhatunk be, ezek között lesznek madarak, vadállatok, de kis szerencsével kisebb főellenfelek alakját is felvehetjük.

A karakter fejlesztése teljes egészében ránk lesz bízva, de azt nem árt észben tartani, hogy csak akkor lehetünk sikeresek harc közben, ha keverjük a stílusokat, és kombókat hozunk létre. Roppant látványos és elegáns megoldás, amikor az ellenfelet mágiával kővé változtatjuk, majd egy erőteljes ütéssel darabokra robbantjuk a magatehetetlen testeket. Minden mozgásnak megvan a maga gyenge és erős oldala, a feladatunk



- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

Lesz PC-s verzió? Lesz PC-verzió!

A hivatalos közlemények szerint a Jade Empire Xbox exkluzív játékként fog debütálni valamikor 2004 végén. A BioWare egyik frontembere, Greg Zeschuk azonban elszólta magát, szerinte egyáltalán nem elképzelhetetlen a PC-s verzió sem. Az esetet követő villámgyors cáfolatok azonban meglehetősen érdekesek voltak. Ezek szerint jelen pillanatban szó sincs PC-s fejlesztésről, a közel 70 főből álló csapat csak és kizárólag a konzolváltozaton dolgozik. Mint ismeretes, a játék kiadója a Microsoft, ők nagyon jól állnak a PC témához. Velük csak az a gond, hogy az Xbox megjelenés után csak bizonyos idő elteltével adnak zöld utat a PC-snek. Jó hír viszont, hogy a BioWare másik titkos projektje alapból PC-s lesz, erről az E3 után tudunk majd többet mondani.



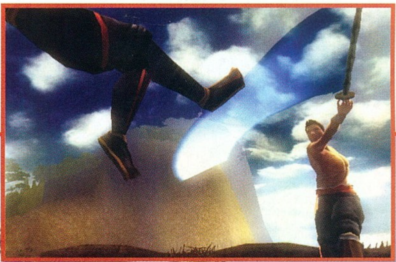




az, hogy ezeket minél jobban kihasználjuk, valamint kiválasszuk, melyik szörny ellen melyik harcmodort érdemes erőltetni. A KOTOR-hoz hasonlóan itt is bármikor megállíthatjuk a harcot, így elegendő időnk lesz átgondolni a stratégiánkat, és kiválasztani a megfelelő harci stílust.

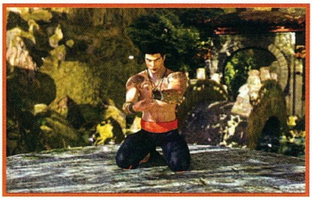
Karakterfejlődés BioWare módra. Ahogy azt a szerepjátékokban megszokhattuk már, a Jade Empire is a karaktergenerálással indít. Ez az a pont, ahol a kezdő játékosok először meghátrálnak, ennek elkerülése végett került be hét, előre legenerált karakter a játékba. Az igazi profik persze nem lépnek a könnyű útra, belevetik magukat a karaktergenerálás hosszú, de szép folyamatába. Saját magunk alakíthatjuk ki a főszereplő kinézetét, hangját és harci stílusát. Összesen három elsődleges tulajdonság jellemzi a karakterünket (body, mind, spirit), ezek alakítják ki a másodlagos tulajdonságokat (health, focus, chi), de befolyásolják a kapcsolatunkat az NPC-kel is. A magas body értékkel rendelkező karakter megfélemlíti, míg a magas mind értékkel rendelkező egyén inkább meggyőzi a vonakodó karaktert. Az egészség mutatja meg, mekkora mennyiségű sebzést képes a karakter elviselni harc közben, ez határozza meg az életerejét. A koncentrálás képesség arra lesz jó, hogy harc közben a karakter át tudja állítani a belső óráját így lassítva le a külvilágot. A chi lesz a varázserőnk, ebből gyógyíthatjuk a sebeinket, és hozhatjuk elő a különböző varázslatokat. A játék közben lehetőségünk lesz ezeket a tulajdonságokat megváltoztatni, erre a legalkalmasabb eszköz a karakterenként egyedi sárkány amulett. Ebbe különböző ékköveket pakolhatunk be, melyek a tulajdonságainkat, harci stílusainkat vagy képességeinket erősítik. Nagyon úgy néz ki, hogy az amulett fogja betölteni a fantasy szerepjátékok varázstárgyait. Ékköveket a legyőzött ellenfelektől zsákmányolhatunk, küldetések teljesítéséért kaphatunk, de akár megvásárolhatjuk a sarki boltban is.

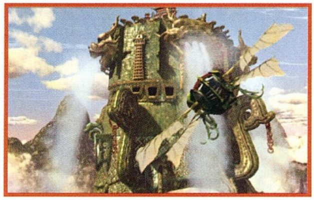
Akció vagy RPG? Az első hírfoszlányok és képek megjelenése után még bíztam benne, hogy a KOTOR-hoz hasonlító szerepjátékot kapunk. Saj-









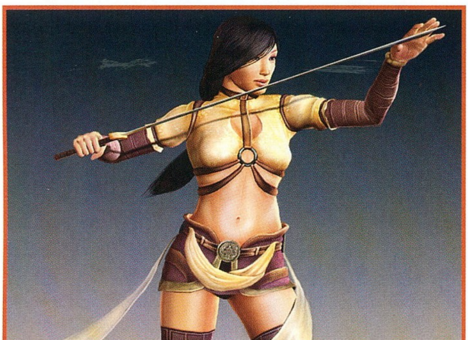


nos azóta rá kellett döbbennem, hogy itt bizony kőkemény akciójátékról lesz szó, melybe nagyon komoly szerepjátékelemek is bekerültek. Szó sincs csapat alapú harcrendszerről, nem lesznek toborozható NPC-k (pedig a KOTOR-t ez a rész tette igazán naggyá). Menet közben számos ügynök csapódik hozzánk, ezeket nekünk kell különböző küldetésekre elküldenünk. Alaposan meg kell azonban fontolnunk, hogy melyik karaktert milyen feladatra jelöljük ki. Egyáltalán nem biztos, hogy az izomagyú harcos tökéletesen megoldja a kifinomult diplomáciai érzéket igénylő feladatot.
A küzdelmek végkimenetele jórészt a mi ügyességünkön múlik, nem pedig a csapat összeszokottságán és a taktikán. Harc közben ide-oda ugrálunk, elgurulunk az ellenfelek támadásai elől és védekezünk, a stratégiai rész kimerül abban, hogy kiválasztjuk a szörnyek ellen leginkább megfelelő taktikát (lesznek olyan szörnyek, melyek ellen bizonyos támadástípus hatástalan). Nem lesz hiány főellenfelekben sem, itt igazán látványos megoldásokkal találkozhatunk. A GDC-n (Game Developer Conference) bemutatott demóban egy óriási békaszörny ellen kellett küzdenünk. Emberi alakban esélyünk sem volt ellene, de ha felvettük egy korábban megölt főellenfél démonalakját, akkor mindjárt egyforma eséllyel szálltunk ringbe. Ez a jelenet leginkább a Black&White szörny összecsapására emlékeztetett, azzal a különbséggel, hogy a Jade Empire-ben bizonyos idő elteltével újra visszaváltoztunk emberré. Különösen tetszett a környezet interaktivitása. Az előbb említett barlangban például a mennyezetet tartó oszlopokat le lehet dönteni egy jól irányzott karate rúgással, minek következtében az egész a démon fejére hullik. A fejlesztők szerint a játékos rengeteg ilyen helyzettel találkozhat, állításuk szerint 100-nál több ilyen huncutság lett elrejtve.

Itt az ideje, hogy a fiúk megmutassák nemcsak orkok, mágusok és Jedi lovagok segítségével képesek sikereket elérni.



Grafikus motor: KOTOR v2.0. A fejlesztők szerint ugyan ez teljesen új, második generációs grafikus motor, de aki játszott a Knights of the Old Republic-kal, az rengeteg ismerős elemet fedezhet fel. Tény és való, hogy a játék grafikája egészen lenyűgöző, külön felhívnám a figyelmet a színösszeállításra. A KOTOR kicsit komor, szürkésbarna árnyalatai után (Manaan, Taris, Tatooine...) felüdülést jelentenek a színpompás, buján zöldellő dzsungelek és a csodás tibeti templomnegyed a hóesésben. A hópelyhek mozgása a szél irányának megfelelően változik, az égen lévő felhők méltóságteljesen lebegnek tova, a fák lombjai hajladoznak a szélben, a napsugarak utat törnek a felhőkön keresztül, a karakterek ruhája lebeg a szélben futás közben, és még sorolhatnám tovább az egyedi megoldásokat. Komolyabb sérülések esetén a karakter alig tud járni, az egyik karját maga elé szorítja, úgy botladozik tovább (ugyanezt a megoldást láthattuk a KOTOR-ban is). A játék itt is bármikor megállítható, körbeforgathatjuk a kamerát, küzdő stílust válthatunk, és parancsokat adhatunk ki. Menet közben bármikor menthetünk, nem lesznek idegesítően nehezen elérhető mentéspontok. Egy egészen pofás fizikai motor is helyet kapott a Jade Empire-ben, a tűzlabda becsapódása után az ellenfél hátratántorodik, sőt az időlassítást kihasználva ügyesen időzített kardcsapásokkal még az is megoldható, hogy az ellenfél a levegőben maradjon hosszabb ideig.



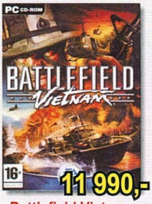
Azért szeretni fogjuk... Kicsit tartok ugyan az akciórészektől, de bízom a BioWare tapasztalatában és kreativitásában. Itt az ideje, hogy a fiúk megmutassák nemcsak orkok, mágusok és Jedi lovagok segítségével képesek sikereket elérni. Érdemes figyelni a zenére is, nekem elsőre az Icewind Dale jutott az eszembe. A fejlesztők persze ezen a téren is meglehetősen szűkszavúan nyilatkoztak, csak annyit sikerült megtudnunk, hogy a hangokat házon belül veszik fel, de az zenét külsősök készítik.
Ennél a pontnál persze óhatatlanul felmerül Jeremy Soule neve (KOTOR, Morrowind, Unreal II, NWN...), aki jelen pillanatban ugyan a Harry Potter and the Prisoner of Azkaban zenei anyagán dolgozik, de nem elképzelhetetlen, hogy besegít kicsit a Jade Empire-be is. Reméljük a legjobbakat!

Mocsy

CD GALAXIS

PC / PS 2 / PS ONE / X-BOX / GAMECUBE JÁTÉKPROGRAMOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK – DVD FILMEK – MULTIMÉDIA – SIKERKÖNYVEK

A LEGJOBB JÁTÉKOK, ÓRIÁSI VÁLASZTÉKBAN!



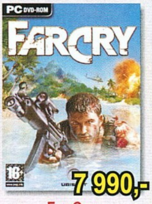
Battlefield Vietnam



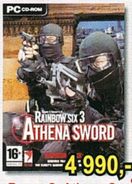
Counterstrike Cond. Zero



Unreal Tournament 2004



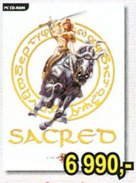
Far Cry



Raven S. Athena S.



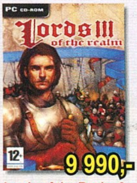
Splinter Cell Pandora T.



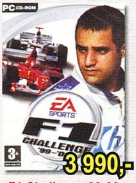
Sacred



Colin McRae Rally 4



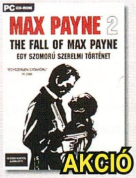
Lords of the Realm 3



F1 Challenge 99-02



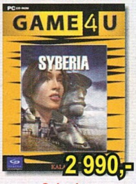
Republic



Max Payne 2



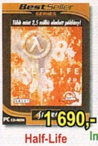
Wizardry 8



Syberia



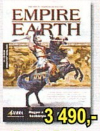
Aliens vs Pred. 2



Half-Life



Imperium Galactica 2



Empire Earth



Tropico



Colin McRae Rally 2



Commandos 2

Acélszív 4 990
Afrika Korps vs D. Rats 6 990
Age of Empires Gold 2 490
Age of Mythology 4 990
Age of W Shadow Magic .9 990
Aliens vs Predator Gold ..1 690
Aliens vs Predator 2 ....2 390
A vs Pred 2 Primal Hunt ..2 390
American Conquest 4 990
Antant 9 990
Arcanum 1 690
Atlantis 2 ....1 990
Átok - Izisz szeme* 5 990
Baldur's Gate Gold 3 990
Battlefield 1942 ....3 990
Battlefield Vietnam 11 990
Beyond Good & Evil 6 990
Breed 9 990
C&C Generals Deluxe 11 990
C&C Generals Zero Hour 7 490
C&C Renegade 3 990
Call of Duty 9 990
Capitalism 2 ....2 990
Cat in the Hat 9 990
Champ Manager 03/04 ....9 990
Chessmaster 9000 ....2 490
Chrome 6 990
Civilization 3 ....3 990
Claw 1 990
Colin McRae Rally 2 ....1 990
Colin McRae Rally 4* ....Jön
Commandos 1 990
Commandos 2 ....1 990
Commandos 3 ....6 990
Cossacks 4 990
Cossacks Back To War ...2 990
Cossacks + 2 küldetése ..9 990
Counterstrike Con. Zero ..9 990
CSI: Helyszínelők 2 490
Csendes-óceán hősei* 4 990
Delta Force Land Warr 1 990
Delta Force Black Hawk ..6 990
Delta F BHD Team Sabre .6 990
Desperados 2 990
Deus Ex 1 990
Deus Ex 2: Invisible War .9 990
Diablo 1 690
Diablo 2 + Lord of Destr ..2 990
Die Hard Nakatomi Plaza .2 390
Disney játékok, -től 990
Dragon's Lair 3D 2 490
Drakula 2 ....1 490
Dungeon Siege +Aranna .9 990
Empire Earth 3 490
Empire Earth Küldetés 3 490
Empires 9 990
Enclave 7 990
Enter The Matrix ....Akció
Etherlords 3 990
Europa 1400 Guild küld. ..3 990
Europa Universalis 1 490
F1 Challenge '99-'02 ....3 990
Far Cry 7 990
FIFA 2004 ....11 990
FIFA 2004 + Total 2004 ..14 990
Fire Chief 6 990
Flight Simulator 98 ....2 490
Fritz 7 Chess 6 990
Gangland* 9 990
Gothic 2 ....7 990
Grand Theft Auto 2 ....1 990
Grand Theft Auto 3 ....4 990
GTA Vice City 10 990
Ground Control Gold 1 690
Gyűrűk Ura: Király vtér .12 990
Haegemonia 3 990
Haegem Solon Hagyaték .3 990
Haegemonia + Solon 6 990
Half-Life 1 690
Half-Life Generations 3 ...4 990
Harci Szekerek* 5 990
Hard Truck 2 990
Heroes of M & M 3 ....1 990
Heroes of M & M 4 ....5 990
Heroes 4 + mindkét küld .9 990
Hexen 2+Mission+Editor .1 990
Hidden & Dangerous 2 ..10 990
Hitman 1 990
Hold hadművelet 1 490
Homeworld 2 ....9 990
Hotel Giant 3 990

House of the Dead 2 ....1 990
Hulk 3 490
Icewind Dale Gold 3 990
Icewind Dale 2 ....5 990
IL-2 Sturmovik: Forg B* ...3 990
Imperialism 2 ....2 490
Imperium Galactica 2 990
Industry Giant 2 ....3 990
Industry Giant 2 küldet 3 990
IndyCar Series 3 990
Inkvizíció 2 990
Insane 2 490
Iron Storm 1 990
Italian Job 3 990
Jagged Alliance 2 Gold ...2 990
James Bond: Nightfire 3 990
Jurassic Park Op. Gen. ...2 990
Kelták királya 2 990
Knight Rider 2 990
Knightshift 7 990

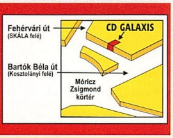
Knights & Merchants 990
Knights & Merchants 2 ....6 990
Korea: Forgotten Confl ...4 990
Law and Order 990
Legacy of Kain Defiance .9 990
Lego Drome Racers 2 990
Légió 2 990
Lionheart 5 990
Lock On 9 990
Lord of the Rings (Viv.) ...3 490
Lords of the Realm 3 ....9 990
Mafia 4 990
Master of Orion 3 ....2 990
Max Payne 2 ....Akció!
Medal of Honor 3 990
Medieval + Viking Inv 8 990
Metal Gear Solid 2 Subst .8 990
Midtown Madness 2 ....2 490
Monopoly Tycoon 3 990
Morrowind csomag 7 990

Mortal Kombat 4 ....1 990
Moto Racer 3 ....2 990
Motocross Madness 2 ....2 490
Myst Uru: Ages Beyond ..4 990
Nagymester 2 990
Napóleon 3 990
NBA 2003 ....3 990
NBA 2004 ....11 990
Need for Speed Porsche .3 990
Need f.S. Underground ..11 990
Neverwinter Nights 3 990
Nw Nights Undrentide 7 990
Nw Nights Underdark 7 990
NHL 2004 ....11 990
No Man's Land 6 990
No One Lives Forever 1 690
No One Lives Forever 2 ...3 490
Oil Tycoon 990
Operation Flashpoint cs ..5 990
Pandora's Box 2 490

Panzer General 3D Sc.E ..2 490
Pharaoh + Cleopatra 2 390
Platoon 2 990
Pokoli Szomszédok 2.* 7 990
Port Royale 2 990
Prince of Persia Sands 9 990
Pro Evolution Soccer 3 ...7 990
Quake 2 ....1 990
Racing Simulation 2 990
Railroad Tycoon 3 ....9 990
R. Six 3 Raven Shield 2 490
R. Six 3: Athena Sword ...4 990
RalliSport Challenge 4 990
Rally Trophy 1 990
Rayman 3 ....2 490
Red Alert 2: Yuri's Rev 2 990
Republic 3 990
Return to Castle Wolf.ee .3 990
Rollercoaster Tycoon 2 ...3 990
Rune 1 990

Sacred 6 990
Saga 1 990
Schizm 990
Screamer 4x4 990
Sega GT 1 990
Settlers 4 + Kiegészítő 3 990
Settlers 4 Kieg. + Trójai ...4 990
Settlers 4 + Kieg. +Trójai .5 990
Shanghai 2nd Dynasty 1 990
Sheep 1 990
Shogun 3 990
Silent Hill 3 ....7 990
Silent Hunter 2 ....2 490
Silent Storm 7 990
Simpsons Hit & Run 9 990
Sim City 4 Deluxe 11 990
Sim City 4 Rush Hour 7 490
Sims + Livin' It Up 7 490
Sims + Livin' + House P 11 990
Sims House Party 4 990
Sims Hot Date 4 990
Sims On Holiday 4 990
Sims Unleashed 7 490
Sims Superstar 7 490
Sims Abrakadabra 7 490
Soldier of Fortune SE 1 990
Soldier of Fortun.2 Gold ..3 990
Sonic Adventure DX 9 990
Soul Reaver 2 ....1 990
Spellforce 9 990
Splinter Cell Collector's ..7 990
Splinter Cell: Pandora's* ....Jön
Star Trek: Elite Force 1 990
Star Wars Racer 3 990
SW: Force Commander .3 990
SW: Galaxies 11 990
SW: Jedi Knight Gold 3 990
SW: JK Jedi Outcast 3 990
SW: JK Jedi Academy .10 990
SW: Phantom Menace ...3 990
SW: Rogue Squadron 3 990
SW: X-Wing Alliance 3 990
SW: X-Wing Collector 3 990
Starcraft és Brood War 1 690
Stronghold Crusader 9 990
Sudden Strike 2 ....2 990
Sudden Strike 2 Gold 3 990
Sudden cs.:1.+1. küld+2 ..5 990
Supercar 1 990
SWAT 3 Elite Edition 1 690
SWAT 1+2+3 E, csomag ..3 490
S.W.I.N.E. 1 990
Syberia 2 990
Temple of Elemental Evil 7 990
Terminator 3 ....5 990
Thief 2 ....1 990
Thing 2 390
Three Kingdoms: Fate 1 990
Throne of Darkness 1 690
Tiberian Sun 3 990
Tiger Woods 2003 ....3 990
TOCA Touring Cars 2 ....2 490
Tomb Raider 5* 1 990
Tomb R. Angel of Darkn ..7 990
Tony Hawk's Pro Skat 3 ..1 990
Tortuga 6 990
Total Club Man 2003 ....3 990
Total Club Man 2004 ....10 990
Traffic Giant Gold 1 990
Train Simulator 6 990
Trainz 1 990
Tron 2.0 ....6 990
Tropico 990
Tropico 2 - A kalóz öböl ..9 990
UFO Aftermath SE 10 990
Unreal Tournament 2003 .3 990
Unreal Tournam 2004 ....10 990
V-Rally 3 ....6 990
Vészhelyzet 2 ....2 990
Vietcong 10 990
Wanted Guns 1 990
War and Peace 2 990
Warcraft 3 ....4 990
Warcraft 3 Frozen Throne 4 990
Warlords 4* 7 990
Wizardry 8 ....2 990
Worms 2 ....1 990
Worms 3D 11 990
XIII* 7 990
Zeus+Poseidon 2 390
Zoo Tycoon csomag 9 990

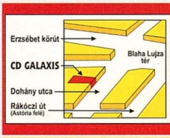
Szaküzlet
a Móricz Zsigmond körtérnél
1114 Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: 209-3606, 361-4061
Nyitva:
Hétfő-Péntek 10-18h



CSOMAGKÜLDÉS!



479-0933
Budapestre és vidékre is!
MÁR MÁSNAPRA!
Díja: 19 000 forint rendelésértékig 990 Ft/csomag, felette ingyenes.



Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél
1074, Budapest, VII. kerület
Dohány utca 64.
Telefon:
479-0933, 352-1250, 352-1253
Nyitva:
H-P 10-18h, Szo. 10-13h

Előrendelési akciók! **AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!** **www.galaxisnet.hu**

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * – Hamarosan megérkezik – PIROS: Újdonságok / top akciók – ZÖLD: magyar nyelvű játékok.





Kísérlet Leia hercegnő kiszabadítására: vettem. Megsemmisítés folyamatban.



A geonóz démon.

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

INFOBOX

Kategória: taktikai akció • **Kiadó:** Activision • **Fejlesztő:** LucasArts • **Web:** www.lucasarts.com



- átvezető az Episode II-ből a III-ba
- újszerű, sötét, militáris hangulat
- csapatkommandó
- több mint 15 pálya

Az univerzumnak sötétségre van szüksége. Akik eddig nem vették komolyan a Csillagok Háborúja csatáit, azoknak most meg kell rettenniük! Akik eddig azt hitték, a klónkatonák, a rohamosztagosok fegyverei tőlük mérhetetlen távolban villognak, most érezzék: ez ugyanolyan élet-halál harc, mint amit mellettük vívnak! És tudniuk kell: a háborúk nem csak milliós csatákon, meg csillagromboláson múlnak, hanem apró osztagok a kamerákon kívül eső, de kemény küzdelmein. Igen feleim, ez a köztársasági kommandó feladata, ez a mi feladatunk, ez a te feladatod! ...persze az én feladatom elsődlegesen az, hogy két oldalt kanyarítsak a Star Wars világának erről a Rainbow Six oldalról nekilendült megközelítéséhez, úgyhogy további kétes értékű karakterteremtő viccelődés helyett inkább a konkrétumok közé vágok.

A LucasArts azt teszi, ami elvárható – az utóbbi időben minden eddig tapasztaltnál nagyobb buzgalommal. Látva azt a szisztematikusságot, amellyel az eddig kimaradt műfajokat vették sorra, hogy Darth Vader maszkot öntsenek rájuk, nem meglepő, hogy a Republic Commando is eleddig SW-idegennek számító területre kívánja betenni a lábát. A köztársasági kommandó osztagparancsnokának szerepét magunkra vállalva a klónkatonák egy elitkiképzést kapott, a hadműveleteket a háttérből támogató, 2-4 fős létszámú egységét kapjuk a kezünk alá (amolyan csillagközi Navy SEAL-t vagy Spetznazt, kinek mi tetszik). A hadműveleteket – a háttérben – first person módban kell majd támogatnunk utasításokat osztogatva társainknak a tactical shooter stílus legszebb hagyományai szerint. Természetesen a küldetésekkel sem akarják ezeket megtörni, no meg a hadműveletek – háttérből történő – támogatását még mindig a kulcsszemélyek eliminálása, tárgy- és hírszerzés, s persze a robbantás és a túszmentés szolgálja.

Nem is a mit az adu ász, hanem a mikor. A Republic Commando összekötő az előzmény trilógia második és harmadik epizódja között úgy, hogy mindkettőnek a történetébe belefolyik, ám egyikből sem mutat részleteket (hisz' a hadműveletek hát...). Lejátszhatjuk, ahogy az először a köztársaság védelme érdekében bevetett különítményünk fokozatosan átalakul a kormányzó (majd császár) magánhadseregének meghatározó oszlopává, a birodalomtól való félelem megalapozójává, a tisztelt és rettegett rohamosztag legértékesebb különítményévé. A státuszhoz vezető harci tapasztalatot lesz hol megszereznünk, mivel a tervezett bevetések száma legkevesebb 15 – ez a mai játékok óriás-pályái esetében nyugtázható érték.

Különleges osztagunk már a klónkatonák első csatájában, az Episode II emlékezetes geonózisi lerohanásakor bekapcsolódik a történetbe, és a szeparatisták menekülni készülő mag-hajóinak egyikét (a Kereskedelmi Szövetség gömb alakú vezérlőközpontjai, amelyeket az űrben gyűrűk fognak közre) kapja behatolási célként. Úgy tűnik, hatásos felvezető jelenetekre számíthatunk. A három felvonásra osztott sztori második etapjában egy elfoglalt köztársasági csatahajón kell rendet tennünk, majd zárásként a vukik szülőbolygóján, Kashyyyk több száz méteres fáira épített városában kell elfojtanunk az elszakadási kísérletet, és ráhangolnunk a népet az új, a biztonság érdekében szigorított közigazgatási rendszerre. Ezekből a példákból ugyan sem a 15 küldetés, sem a szintén számszerűen beígért 8 különböző helyszín nem jön össze, de titkokra és meglepetésekre – főleg a







„A kezelőfelület a klónkatonák T-alakú bevágással ellátott sisakja mögül törekszik a totális Star Wars realitásra."



sok Episode III-as spoiler miatt – szükség van. A köztársasági kommandót többjátékos módra úgy tűnik, különösebben nem képzik ki, az eddig bejelentett DM, TDM és CTF módok legalábbis nem elégségesek ahhoz, hogy e téren megállja a helyét. Talán, a párhuzamos Xbox Live fejlesztés révén egy kooperatív lehetőség majd csurran-cseppen, és ment valamit a helyzeten.

Szokás szerint, a fejlesztők szívesebben beszélnek a játékot megjelenítő látvány minőségéről. Az Unreal engine-t használó program valóban, ha nem is meghökkentő, de kétségtelenül sajátos hangulatú, az eddigi SW programokra cseppet sem emlékeztető, vonzó grafikával rendelkezik. Tökéletesen továbbítja a LucasArts komoly, sötét légkör létrehozását célzó terveit. A katonák fényesre bloomolt, viseltesre bump mappelt páncéljából szinte árad a megfélemlítés, érezni a súlyukat, hasonlóan az ellenfelekéhez. A pályák eddig fényképezett szűk folyosói, árnyas aknái szintén üdítően hatnak most az fps játékosok türkiz-kék tengerek és pálmafás szigetek panorámájával kisuvickolt szemeinek.

Az in-game shotokon tökéletesen látszik a program egyik újabb unikumának ígérkező játékfelület, mely a klónkatonák T-alakú bevágással ellátott sisakja mögül törekszik a totális Star Wars realitásra. (Remélem, ehhez már katonánk szuszogása is társul.) A különleges HUD saját kondíciónk mellett folyamatos információt ad csapattagjaink állapota felől, és pár mozdulattal lehetőséget nyújt utasításukra. Ez az egyszerű támadj-fedezz-maradjon túl a pályák bizonyos pontjainál – ha oda fókuszálunk – kiegészül helyzet-specifikus parancsokkal. Egy ajtóra mutatva társaink például biztosítják a behatolást, de így pattannak be a rögzített gépágyúk mögé, hatástalanítanak csapdát, vagy egy magaslati pozícióra irányítva őket fekszenek le, és fedeznek minket mesterlövészként. A fejlesztők elsődleges célja ezen a fronton, hogy a csapatirányítás lehetősége semmit se vegyen el az akció lendületéből.

A cél eléréséhez persze a gyors kezelőfelület mellett éles mesterséges agyak is szükségesek, amire ígéretet, mint mindig, most is társak és ellenfelek terén egyaránt tucatnyit kapunk, de egyelőre talán szerencsésebb megfogható információkkal, például az ellenség mibenlétével foglalkoznunk. A három fő csoportból az elsőt a Geonózis kaptárrendszerben élő őslakosainak legalacsonyabb osztálya, a csak rajban bátor dolgozók jelentik. A szárnyas harcosok már a filmből is emlékezetesek lehetnek. A második csoportot alkotó trandosh-iak már jóval intelligensebb faj – mint tipikus rabszolga-kereskedők, nevezetesek csapdába ejtő, elfogó módszereikről és kalózkodásból élő szabadcsapataikról. Minden hajójukon megtalálhatók az R2D2-hoz hasonló scavenger (ganajtúró, ill. utcaseprő) asztromechanikai droidok, melyek ellenséget azonosítva pillanatok alatt blokkolják annak elektromos rendszerét. Szinte át is eveztünk az utolsó fél, a Kereskedelmi Szövetség arzenáljába, hisz' ők kizárólag robotokkal folytatnak háborút. Nyeklő-csukló harci droidjaikat, a guruló droidekákat, vagy a frissebb póklábú lépegetőket már volt alkalmunk megismerni. (Episode III-as meglepetések persze most is maradtak még a tarsolyban.)



„A katonák fényesre bloomolt, viseltesre bump mappelt páncéljából csak úgy árad a megfélemlítés!"

Az utolsó kérdés: mivel semlegesíthetjük a fentieket? Az elitosztag alapfegyvere a rugalmas DC-17-es ismétlőpuska, mely pár gombnyomással alakítható páncéltörővé vagy mesterlövésszé (hasonlóan a 2 és fél éve megjelent Codename Outbreakhez). Mellé felvehetjük a II. részben látott geonóz energiastukkert, a trandosh-iak shotgunját, sugár-sorozatvetőjét, ionágyúját, a vukik rakétavetőjét és már jól ismert számszeríját, dobálhatunk hődetonátorokat meg EMP gránátokat, vészhelyzetekre pedig ott lóg az övünkön a DC15 sugárpisztoly. Huh, ezt azért már fájt leírni, de a Republic Commandót őszintén várom. Ez a sötét hangulatú ínyencség valószínűleg kiváló előjátékává válik az Episode III-nak.

Lucas Z

Star Wars: The Clone Wars

Az időszakot tekintve ez a program áll legközelebb a Republic Commandóhoz, mivel – nem nehéz a címet kibogozni – az Episode II végén kitörő klónháborúkat dolgozza fel a maga konzolos durrbele módján. 16 pályán keresztül vezethetjük Anakint, Mace Windut, Obi-Want, a köztársaságiak csatahajóját, tankot, maru állatot, AT-TE lépegetőt... ah. A kerek egy éve minden konzolra megjelent program maga a teljesség, de értékelései szinte mindenhol 80% körül mozogtak.







Kapitány! Én mondtam, hogy nyugat felé kéne menni...

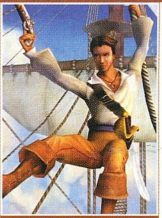


...egy rossz randevú, de megbocsátható.

PIRATES!

INFOBOX

Kategória: stratégia, kaland, akció • **Kiadó:** Atari • **Fejlesztő:** Firaxis • **Web:** www.firaxis.com



- fantasztikus hangulat
- teljes 3D környezet
- műfajok ötvözése

Ha azt kérdeznék tőlem, hogy jellemezzem egy szóval, hogy mit jelentett számomra és az idősebb C-64-es/amigás játékostársadalom számára a Pirates!, azt mondanám, hogy életérzést. Amikor Lily megkeresett, hogy lenne-e kedvem bemutatót írni a folytatásról, nagyon találóan a „szent név" jelzőt akasztotta a jelenség nyakába. Sokat gondolkodtam rajta, hogy miért is zárjuk ennyire szívünkbe a Microprose '87-es alapművét. Végül arra a következtetésre jutottam, hogy nem csak azért imádjuk már-már vallásos tisztelettel ezt az érát, mert olyan címek jelentek meg akkoriban, mint a Bard's Tale, a King's Quest, az Eye of the Beholder, a Larry, vagy a Rátkai-féle kalandok, hanem azért is, mert nemes egyszerűséggel ezeken nőttünk fel.
Az akkor szinte forradalmat útjára indító játék folytatásának híre tavaly májusban, az E3 megrendezése előtt robbant ki. Hála Sid Meier mesternek, a kultuszmű már biztosan folytatódni fog. Talán megismétlődhet a megismételhetetlen...



„Dagadjanak a vitorlák, szálljunk a szelek szárnyán, hisz miénk a végtelen." A rangos eseményen már maga Sid Meier volt az, aki bejelentette, hogy 2004 végére nagy valószínűséggel már a játékosok kezében lehet a felújított verzió. Jómagam is ama népes táborhoz tartozom, akik nem igazán értik, hogy miért kellett egy korosztálynak megöregednie ahhoz, hogy a hőn áhított folytatás megérkezzék. A válasz a sokak által feltett kérdésre nagyon bíztató volt: „Nagyon sokat tanultunk a játékokról... megtanultuk, milyen módon hozzunk létre egy igazi klasszikust anélkül, hogy teljesen megváltoztatnánk".
Ami a játék technikai hátterét illeti, arra nem sok panaszunk lehet, hiszen a SM Pirates! a Morrowind és a Freedom Force játékokban megismert és feljavított Gamebryo motort használja. A Firaxis igazi kis csodát tett, hiszen a hajók, a városok, a ruhák, a karakterek mind-mind másolatai a valós kalózkornak, de ennek ellenére mégis szerethetővé válhat a legellenszenvesebb karakter is köszönhetően a képregényszerű ábrázolásmódnak. Minden szereplő teljesen egyedi jellemmel bír... már messziről kiszúrhatjuk, hogy ki az, aki segítő jobbját nyújtja felénk, és ki az, aki rozsdás pengéjével csak az erszényünk felvágására vágyik. Ha jellemezni akarnánk az általunk irányított kalózvezért, akkor leginkább „A Karib-tenger kalózai" című film, Johnny Depp által kitűnően alakított, Sparrow kapitány figurájának jelleme illene főhősünkre, de kísérteties a hasonlóság Guybrush Threepwoodal, a Monkey Island sorozat felejthetetlen karakterével is. Az ősi játékban hősünknek három sansza lehetett, hogy a vizek mindenható urává váljon, az új részben azonban a főhős gyakorlatilag halhatatlan.
Ha viszont elbuknánk valamelyik ütközet, küldetés stb. során, akkor rövid úton a börtönbe végezzük, ahol korántsem kellemes feladataink mellett még talán göndör fürtjeinknek is akadhat rajongója. Tehát, ha nem sikerülne cellánk fagyos vendégszeretetétől megszabadulnunk, akkor bizony jó pár évre búcsút mondhatunk a sós levegő csábító illatának. Arról már nem is beszélve, hogy ezek alatt az évek alatt mi sem leszünk fiatalabbak, így reflexeink a csatákban már nem lesznek a régiek, valamint hajózási tudásunk is elérhet arra a szintre, amikor már többet vagyunk a víz alatt, mint felette. A játék azonnali véget jelenti, ha feladjuk

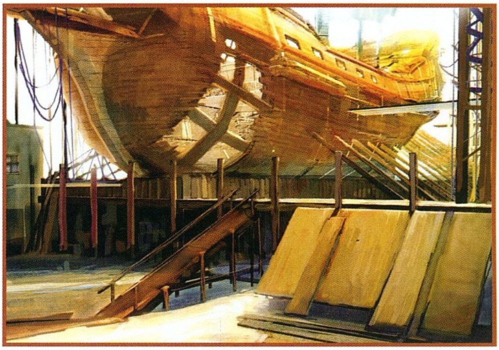
Érdekesség

A nosztalgiára vágyók és a kíváncsi újoncok számára nyújthat lehetőséget, hogy semmi sem lehetetlen, ha Pirates!-ről van szó. Ha van Symbian oprendszerrel (Nokia 3650, 7650, 9210 stb.) megáldott telefonod, esetleg N-Gage-ed, akkor már nem sok minden állhat az utadba ahhoz, hogy akár a metrón, vagy unalmasabb előadások hallgatása helyett, inkább egy jót kalózkodj. Mivel a neves mű anno NES-re és C-64-re is megjelent, ezért ha rendelkezel az eredeti verzióval, valamint pár dollárért megvásárolod a YewNES 1.6-os, vagy a Frodo Symbian alá írt verzióját, akkor földöntúli élményben lehet részed... bárhol, bármikor.

a küzdelmet, vagy rokkantnyugdíjassá avanzsálunk át. Főhősünkről kiderül, hogy egy velejéig romlott kalózkapitány a felelős rokonaink sebtében történő emigrációjáért, valamint felmenő ágaink likvidálása is a lelkén szárad. A feladatunk tehát az apró információfoszlányok alapján meglelni elbujdosott rokonain-



kat, valamint a játék folyamán akkora tengeri fölényre szert tenni, hogy a véreskezű tengeri rókán a vendetta örömeit kiélhessük. Az aprólékos tervezés ellenére, szerencsére hajónk manőverezését nem bonyolították halálra. Nem sokat kell törődnünk az esetleg megfordult széljárással – mert bár lassabban fogunk haladni, de –, bátran folytathatjuk utunkat a kitűzött cél felé. Persze azért a viharokra, a hurrikánokra, a portyázó kalózvadászokra, az ellenséges kalózokra jobb lesz, ha odafigyelünk, mert pillanatok alatt a halak vacsorájává degradálódhatunk. A karib-tengeri paradicsom egy szempillantás alatt könyörtelen hellyé változhat... az egyik pillanatban csatákat vívunk, az ellenséget veszélyes vizek felé csaljuk, majd bárkáját megcsáklyázhatjuk a zsákmányért. A kevésbé bátrabbak el is menekülhetnek, de ha eléggé ütőképesnek érzzük csapatunk, akkor egyből a tenger fenekére is küldhetjük a gaz ellent! A korallzátonyokat és a viharokat túlélve elvergődhetünk egy kikötőbe, ahol eladhatjuk felhalmozott szerzeményeinket, vagy begyűjthetjük a kitűzött vérdíjakat. A készítők a végtelen szabadság mellett élő, lüktető gazdaságot, 17. századi hangulatú öntörvényű kikötőket,



városokat, intrikáló politikusokat és akár egy egész flotta irányítását ígérik. Ha kalózhajóink hada eléggé megerősödött, akkor az ellenség városa ellen is intézhetünk támadást, méghozzá mindezt valós idejű stratégiaként megélve. A kikötők gyakori látogatása nélkülözhetetlen, hiszen itt lesz alkalmunk betérni kocsmákba, füleseket kapni (néha szó szerint) kincsekről, rejtett szigetekről, de akár új küldetésekre is itt tehetünk szert. Szerencsére akadnak a játékban olyan legendás kincsek, melyeket meglelve kardvívó tudományunk halálosabbá, vitorláink erősebbé, legénységünk, hajónk strapabíróbbá, tüzérünk pontosabbá válhat. Természetesen nem csak rablásból és örökös harcból állnak majd mindennapjaink. A játék során egyre több lehetőségünk lesz a politikai életben is részt venni, illetve annak alakulásába beleszólni. Tetszés szerint válhatunk akár holland, brit, francia, spanyol talpnyalókká is. A Gettysburg! alkotójának elmondása szerint lehetőségünk lesz az intrika tudományát is tökélyre fejleszteni a játékban. Megtehetjük azt, hogy akár egész városokat uszítunk egymás ellen, majd a legyengült győztest hanyag eleganciával kényszerítjük térdre. Egyes városokban meglátogathatjuk a kormányzót, aki piszkos munkák elvégzése fejében

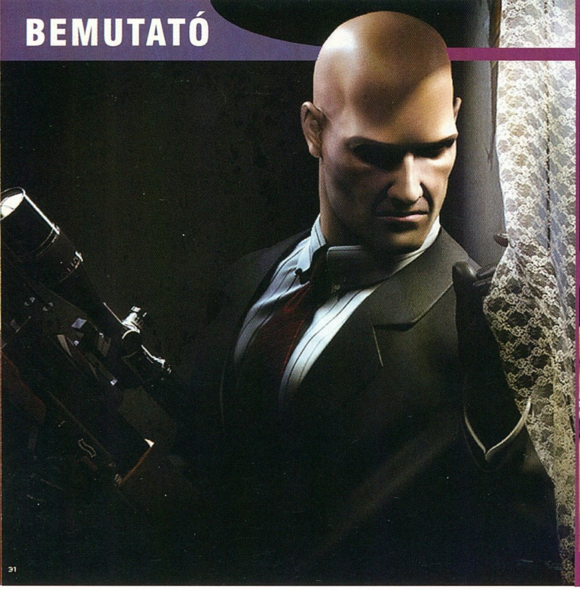
„Könnyű elveszni a rengeteg feladatban, de egy hősnek ez a dolga..."
Sid Meier



akár magasabb ranggal, illetve politikai befolyással is megjutalmazhat. A programban számtalan mini-játék is helyet kapott. Ha eléggé kitartóak vagyunk, akkor kisebb térképdarabok segítségével kincsvadászatra is indulhatunk, mely kincsekkel növelhetjük csapatunk morálját, vagy saját képességeinket is fejleszthetjük. Szokatlannak tűnhet, hogy az egyik mini-játékban lehetőségünk adódik tánctudásunk csillogtatására is, ami egészen odáig fajulhat, hogy nemcsak hogy különféle jutalmakat kaphatunk a nemes hölgytől (teleszkóp, tolvajkulcs, kard stb.), hanem bizony rendesen „beköthetik" a fejünket, ha nem vigyázunk. Egyes ütközetek során (akár csak az elődben) szemtől-szembeni párbajokat vívhatunk a legbátrabbakkal. (Soha nem felejtem el, hogy a Microprose milyen aljas „másolásvédelmet" helyezett el anno a Pirates!-ben. Az idősebbeknek talán még rémlik, hogy a párbaj elején kaptunk egy kérdést, amelyet persze csak úgy tudtunk megválaszolni, ha rendelkeztünk az eredeti kézikönyvvel. Ha rosszul válaszoltunk, akkor lehetetlen volt megnyerni a párbajt, és jutalmunk az azonnali elhalálozás volt:-).

A fentiekhez nem is szeretnék hozzáfűzni túl sokat, csak egyetlen szót idéznék (nagy tisztelettel), hogy érezzétek, mi a véleményem a játékról: „Yikes!"

Tinman





ÁNTSZ ellenőrzés, ne próbálja elrejteni árut, már késő!

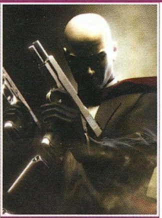


2 millió lei, és ez az utolsó ár!

HITMAN: CONTRACTS

INFOBOX

Kategória: bérgyilkos-szimulátor • **Kiadó:** IO Interactive • **Fejlesztő:** Eidos Interactive • **Web:** www.hitmancontracts.c



- **egy bérgyilkos pszichoanalízise**
- **az eddigi legsötétebb Hitman**
- **12 pálya**

Ez a kedves kopasz ember most végképp magába roskad, ahogy egy hotelszobában ideje jut elelmélkednie bűnös életének iszonytató megbízásain – köszönhetően egy testébe fúródó golyónak. Egy olyan golyónak, melyet saját maga számtalanszor segített már más testébe, s most, a halál kapujában, ahogy múltjából felelevenednek a legkegyetlenebb pillanatok, talán megbánás önti el lelkét, s így visszatáncolhat a pokol tornácáról. Vagy valami ilyesmi. A részletekre majd újra és újra elhűlve ébredünk rá az iszonytató múlt feloldása során, a nemsokára esedékes megjelenés után.

DVD ROM

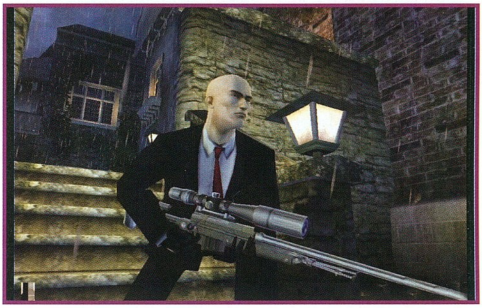
- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

Egyre-egyre soványkábbnak látszik, amit az IO történet terén nyújt. Míg a Codename 47 a földbe döngölt, a Silent Assassin számom-bánom, ütöm-vágom típusú bűnbánó bérgyilkosát már nehézkesen nyeltem le (a sorozattól független Freedom Fightersből pedig már egyáltalán nem is nyeltem). Kétségtelenül kézenfekvő húzás, hogy ha a sorozat eddigi legelvetemültebb részét akarják a kezünkbe adni, akkor a „szörnyű múlt" játszatásával leveszik a felelősséget a főhős és saját maguk válláról, ugyanakkor, mint azt több bukás példája is bizonyítja, igen nehéz így érdekfeszítő történetet alkotni. Reméljük, katartikus végkifejlet kárpótol majd ezért a Tomb Raider Chronicles stílusú küldetések közti kapcsosszekötő megoldásért. Mielőtt alábuknánk a részletek árnyai közé, szükségességét illetően némi kétséggel ugyan, de röviden hadd vázoljam a Hitman sorozat gyors sikertörténetét! Az IO 2000-ben műfajt teremtett, ami közel félmillió emberben ébresztett akkora szimpátiát, hogy beruházott az első példányra. Mivel a második részt agresszív, brutális, több országban betiltott, és a játékkal igazából nem sok elemben közösködő reklámkampány kísérte, a szimpatizánsok száma megnégyszereződött. A sajtó döntő hányada szerint a folytatás jobb elődjénél, ami kiforrottság tekintetében talán kipipálható, eredetiség és élmény terén azonban szubjektív véleményem szerint nem. Mindkét epizód a gondos tervezés, a körültekintő, precíz és gyors cselekvés igényével tűnt ki a tömegből. Ugyan a Silent Assassint Mass-murdererként (csendes bérgyilkos – tömegmészáros) is végig lehetett zúzni, igazi ízébe csak akkor kóstolhattunk bele, ha megkerestük azokat a rejtekajtókat, amelyeket a fejlesztők a gondolkodó játékosok számára építettek be. A harmadik rész sem szakít ezzel az „építési stílussal", most is megengedett, hogy egyes pályákat futva-lőve tegyünk vissza agyunk hátsó sarkába, ugyanakkor még az eddigieknél is több különböző mód akad arra, hogy egy-egy szituációt sok furfangon – kevés áldozaton keresztül elvégezve megkönnyítsük 47-es



utolsókat rúgó lelkiismeretét. (Lám, ez a kerettörténet legalább a nyelvmachinációt élvező újságíróknak ad némi szórakozási lehetőséget.) Aggasztó azonban a designmódosítás kevesebb, de nagyobb pályát előíró pontja. A küldetések összetettségét eddig sem érinthette hiányérzet, ellenben az előző epizód tiszta játékideje nem tett ki többet 3 óránál – első nekifutásra. Néha kifejezetten örülök, ha ilyen rövidre redukálják a teszt-tortúrát, de azért ami kevés, az kevés, ez a hír pedig a még kevesebbet vetíti előre.

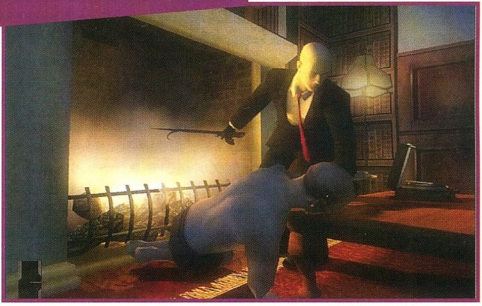
Ha az élettartam fél, a terhelés legalább dupla: a Hitman ezúttal idegeinket is agyunkkal egyenlő mértékben dolgoztatja. Eddig bármilyen higgadtan is végeztük munkánkat, a környezet színei többségükben élénkek maradtak, és a zongorahúrt szorongatva elmerenghettünk a tájon. Talán az első részre ez kevésbé áll, a harmadikra azonban semennyire sem fog. Az IO az atmoszférát valahová a horrorjátékok közelébe igyekszik ereszteni. A golyót Párizsban kapjuk, életünk lepergése pedig egy romániai mészárszék-sztriptíz bár meglehetősen szokatlan kettősében veszi kezdetét. Az újságírói PS2 és Xbox verzióban ez a helyszín szolgálta





a demonstrációt, és bizony mindenkiben hamar kialakultak a Silent Hill asszociációk – a gyomorgörcs mellett. Ezt egy klasszikus angol birtok követi, az egyik fejlesztőt idézve: parkkal, tóval, lóval, istállóval, várral, várbörtönnel, lordokkal, komornyikkal, szűzlánynyal. Már régóta vágyott, különleges hangulatot hordoznak az ilyen helyek, s talán a tíz évvel ezelőtti kalandjátékokban járhattuk be őket virtuálisan utoljára. Szibéria már megszokottabb szín, ahogy a veterán hitmanek már Rotterdamot is megjárhatták. Bevallott cél, hogy a kezdetek óta kitartó játékosokat elfogja néha egy jól eső déjá vu. A 12 színhelyből ennyi egyelőre az ismerhető, s a többit feltehetőleg már csak az ajtóban toporgó megjelenés fedi fel. A technikai finomításokat persze nem restek agyonismételgetni az IO marketingesei – leginkább azért, mert kevésbé látszanak. A Glacier engine-t már a Freedom Fightershez fel kellett vértezni a hatalmas területek és a rengeteg karakter mozgatásának képességével, de ez ma úgymond, standard. A megnőtt poligonszámra és a valós idejű tükröződésre szintén nem lenne szabad ennyire büszkének lenni – egyáltalán,

Az IO az atmoszférát a horrorjátékok közé igyekszik ereszteni.



milyen a nem valós idejű tükröződés? A füstös, tapintható levegő, a fényfátyol vagy a hóviharban elmosódó táj már meggyőző képi megoldások, de akárhogy csűrik-csavarják, mégis csak egy minden létező platformra egyszerre fejlesztett darabról van szó, s nem éltünk még olyan időket, amikor ez a PC-seknek előnyt jelentett. A komplex mesterséges intelligencia is valamelyest még mindig a mi drágán megfizetett kiváltságunk, vagyis a multiplatform e téren sem ígér semmi jót. Ennek ellenére az eddigi preferenciák alapján hajlandó vagyok elhinni, hogy a civilek kibővített reakciókészlete az eddig tapasztalt lehető legváltozatosabban és legéletszerűbben reagál ténykedésünkre, vagy hogy ezentúl nem mindegy, egy őr hányszor lát minket, és akkor épp' merre fordítjuk a fejünket. Talán még él a köztudatban, hogy 4 éve ezeknek az ártatlan járókelőknek és ártalmas őröknek az áldozattá vált elődei voltak azok, akik gurulva-zuhanva meghonosították azt, amit ma modern fizikai alrendszernek nevezünk. A fejlesztés ezt a területet is erősen érinti, de amikor minden második akciójáték alatt a Havok zakatol, a földbe döngölni már nem fog



minket. Az egyetlen erre esélyes részlet a neves komponista Jesper Kyd és a Magyar Rádió Szimfonikus Zenekarának együttműködéséből születő melódiák újabb felvonása. Ugyanannyi szerepük volt a hitman-hangulat teremtésében, mint amennyi a karakterek-, vagy a grafikai stílus megformálásának jutott, s bár az IO a módosított arculathoz licenc-számokat is rendelt, ha jót akarnak maguknak, meghagyják ezt a szerepet eddigi státuszában. A sötét hangulatot a sötét színek mellett legkönnyebben képi durvasággal lehet megfesteni, amit egy játékban a környezet beállítása után a kézbe adott arzenál állít elő a leghatásosabban. A fejlesztők állítása szerint elsődleges célként a halálnemek jobb helyszínhez igazítása lebegett a szemük előtt, s tényleg kézenfekvő, hogy a vágóhídon egy disznóakasztó-kampó, a szalonban egy biliárd-dákó, az uszodában meg a vízbe fojtás legyen a kivégzés eszköze, de amellett, hogy a Manhunthoz így is csak bemelegítő, ez már talán némely játékosnak is fáj (én naivan remélem). Az eredmény hamarosan elválik, eddig az előzetes, következő hónapban ítéletet hozunk 47-es feje felett.

Lucas Z





Meghozták a csapatot

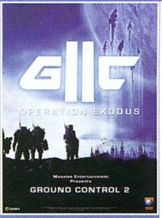


Bombászni mentem. Noch ein mahl!

GROUND CONTROL 2

INFOBOX

Kategória: stratégia • **Kiadó:** Vivendi Universal • **Fejlesztő:** Massive Entertainment • **Web:** www.massive.se



- Szép lányok
- Méretes pályák
- Masszív egyjátékos játékmenet

Egyik nap nagy meglepetésemre azt vettem észre, hogy a levelesládámban tartózkodó 40 levél közül épp csak 38 volt nemkívánatos társkereső, méretnövelő, izomlazító, hangyabolyírtó pamacs reklám. A maradék 2 levél egyike Lilytől jött, melyben arról érdeklődött lágy hangnemben, hogy mikor prezentálok már valami finomságot a következő számba. Kifejtette, hogy csomó hely van még, és már nem tud többet írni a Singlesről, mert a szex része teljesen lapos a játéknak, és úgyis kb. az érdekelt volna a legjobban mindenkit. Épp azon gondolkodtam, hogy máris 4 szeppuku következik a hűtő tetején, mert semmi mással nem foglalkoztam az előző leadás óta, csakis azzal, hogy virágokat szagolgassak, meg néha-néha Brazil tiszteletére Warblade rekordokat döntögessek éjjelente. Szerencsémre (bár inkább a Ti pechetekre), a másik hasznosabb illatú levélke úgy kezdődött, hogy: „Gratulálunk apafej, bekerültél a Ground Control 2 béta programba, itt a loginod, no meg a kódod, tessék a link a játékhoz, és különben is azonnal gyere, és toljuk, hogy szépet és jót fejlesszünk, a puszit majd személyesen adjuk, ciao..." Úgyhogy gyorsan lekaptam a cuclit netről, és bár életemben nem játszottam a Ground Control első részével, a közben kezemben tartott telefon másik végén Mocsy hevesen ágaskodva (nem úgy) jelezte, hogy az biza stratégiai cucc volt, és nem is akármilyen. Egyet biztosan állíthatok (nem Mocsy, továbbra sem a Tiédet.), a Massive Entertainment masszívan rajta van a projekten... Oké, ennél rosszabb szófordulatot rég olvashattatok, de hát a május már csak ilyen...

Szokásos történelemóra. A Massive Entertainment 1997-ben alakult, svédek a lányok, és eddig még csak egyetlenegy igazán komoly címmel jöttek ki (melyet a Sierra adott ki az úrnő kétezredik esztendejében), meglepő módon a Ground Controllal, mely forradalmasította a valósidejű stratégiai játékokat újszerű megközelítésbe helyezett játékmenete miatt. Martin Walfisz főkolompos bébi, aki mind az első, mind a jelenlegi második rész vezető dizájnere, úgy véli, hogy elsődlegesen azzal képesek belopni magukat a játékosok szívébe, hogy száműzték a mikromenedzsmentet a játékélményből, így nem szükséges minden egyes „parasztot" a megfelelő szikladarabhoz vezetni, majd a másik társát is, miközben a fontosabb egységeket az ellenfél keresztbehenteli. Csakis azt tartották és tartják a Ground Control második részében is szem előtt, hogy ne legyen erőforrás-menedzsment, sem kusza egységirányítás, csupán minimális opciókkal/alképességekkel felruházott egységek/lények. Ezzel a lépéssel a játékosok maximális processzoridővel azon lehetnek, hogy a legtökéletesebb taktikával hamolják be az ellenfél szabadon kószáló egységeit mindenféle haszontalan klikkelgetés helyett. Nekem tetszett, bár néha zavarólag hatott, hogy nem tudtam külön-külön parancsokat adni halomba sodródott egységeimnek, csak hosszas könyörgés és formációcsere után.

DVD ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

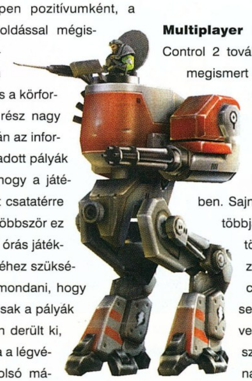


Szingli kampány. Nem, nem Lily bekezdése lesz ez, bármennyire is úgy tűnik, hogy ide is betette a lábát a lányos szerelem szimulátora. Itt nagyon nem éreznék jól magukat a leszbipuszit osztogató Sims klón karakterek, hiszen háborús övezetbe csöppennének. A Ground Control történelme szerint a folytatás 300 évvel későbbi időszakot mutat be, ahol az NSA (Northern Star Alliance) épp komolyabb pofozkodást folytat a Terra birodalommal, továbbá egy harmadik szereplő, a Viron faj (akik leginkább az Etherlords TICK kasztba tartozó harcosaira hasonlítanak, de aki nem tudja miről van szó, az se búsuljon, képzeljen el egy raklap hámozatlan zöldborsót, amelyik ráadásul zöldes váladékot ejakulál lövés gyanánt mindenfelé, ahol ellenfelet lát...) is képbe kerül, akik különösen hatékony egységekkel rendelkeznek. Gyakorlatilag a bétában a Viron faj a legerősebb, kedvenc hentespartneremmel, egy német sráccal, aki szabad fordításban „rózsaszín hópihe" néven tolja, csak akkor kaptunk ki, ha a zöldborsók ellen kellett volna helytállnunk. Az persze nem számít, hogy olyankor mindig [MSV] kiterjesztésű nevű arcok irányították őket, ami gyanítom, kis előnyt jelentett játéktudásban számukra, lévén naphosszat a kódsorokkal beszélgetnek... Sajnos ritkán adódott lehetőség mindhárom faj kipróbálására, hiszen a teszterek csak megszabott pályákat játszhatnak. Az biztos, hogy az NSA és a Viron faj jelen lesz a végső változatban is.



A Ground Control erőssége nem csak a kiváló grafikájában rejlett, hanem a hadjárat sztorijának erőteljes beszippantó hatásában is. A svéd szőkeségek nem szeretnének változtatni ezen az irányvonalon, sőt, az eddig kiszivárgott (azaz hivatalosan megjelentetett) bemutató animációkban mind érezni lehetett, hogy itt bizony jóval többről lesz szó, mint egy történet nélküli, csakis összefüggéstelen pályák tömkelegéből álló játékról. Ne féljetek, szerencsére egy szimpatikus herést kell majd irányítanotok, bár nem tartom kizártnak (a rengeteg női alakot ábrázoló concept art következtében), hogy esetleg az üregesebb nem oldaláról is megközelíthetjük majd a vérontást. (Szemöldökcsipesz, pesszárium, magas sarkúban botorkáló nehézpáncélos szifiliszlövegek, iszapbirkózó különítmény...) A főszereplő srác neve Jacob Angelus kapitány, közel 24 pályán kell majd tapasztalt rókává tennetek a csapatok megfelelő menedzselésének következtében.

Változások a játékmenetben. Az első részhez képest, véleményem szerint mindenképpen pozitívumként, a „dropship" megoldással mégis csak bekerül valamilyen szinten az egységgyártás a körforgásba. Az első rész nagy fejtörést okozott számos pályán az információim alapján, ugyanis az adott pályák elején kellett meghatározni, hogy a játékos milyen egységeket kívánt csatatérre verbuválni. Na mármost a legtöbbször ez ahhoz vezetett, hogy a másfél órás játékidőből, mely a pálya teljesítéséhez szükséges volt (ja, el is felejtettem mondani, hogy mentési lehetőség sem volt, csak a pályák végén...), az utolsó 3 percben derült ki, hogy bezony nem kellett volna a légvédelmet kihagyni, mert az utolsó másodpercekben óriási kopterek érkeznek masszaként beterítve mindent a horizonton. Ez válogatott szidalmakat képes előcsalni a legszendébb ajkakról is, annyi szent. Az egész mondathalmazt csak azért írtam le tehát, hogy elmondjam, az egységgyártás végre jelen lesz, amit egy anyahajó dobál be 15-20 másodperccel a „rendelés" leadása után a megadott leszállópontra. Ezek a pontok határozzák meg a játék kulcsfontosságú területeit, nincs belőlük sok. Pénz nincs, ellenben AP pontok vannak, amelyek az FPS játékokból megismert DOMINATION (azaz uralom) mód alapján magyarázhatók el a legkönnyebben. Pályánként 6-10 kontrollpont van, melyet csakis földi egységekkel lehet elfoglalni, és megadott időközönként AP pontok járnak értük, amelyekből később még nagyobb sereget lehet vásárolni. Érdekes, hogy első ránézésre azt gondoltam, hogy itt bezony nem lesznek komoly csaták, de amikor láttam, hogy az egyik furfangos svájci kölök (aki szerintem épp a legózásból ült le picit bétatesztelni, kikapcsolódásképpen a tejbegríz intravénás szivattyúzása közben...) nemhogy a terepviszonyokat, de az időjárást és az épületeket is olyan mesterien használja a tőrébe csalásomhoz, hogy bebüntető módon szétnyiszszantotta egy pillanat alatt a fő csapatomat, amellyel azt hittem, bármit lenyomok. Neki persze csak egy maréknyi katonája volt, kispisztollyal... Az épületek, a külső segítségű támadások (olyasmik, mint az atom, a füstbombázás, a radarfelderítés...), az időjárás (esőben a tankok alig mozognak, rosszul látnak és különben is -10 hp rozsdásodás miatt...) és az összes egység kéttípusú támadásmódja valóban mozgalmas és kifinomult harci helyzetek tömkelegét hömpölyögtetheti a leendő játékosok ölébe. Az egészhez egy olyan motor társul, mellyel akár kedvenc katonánk vállára is rátelepedhetünk mintegy belecsöppenve a legnagyobb mészárlásba. Utoljára a Dungeon Keeperben élveztem ennyire a testközeli kontaktust... Na jó, nem csak akkor, de ez még mindig nem a Joy(sztik) magazin lányoknak dedikáltan.



Multiplayer süti és összegzés. A Ground Control 2 továbbra is támogatja az első részben megismert „drop in" módot, mely már megkezdett, akár több órája húzódó adokkapokba történő csatlakozást jelenti. Nem kell többé visszamenekülni pasziánszozni senkinek, ha csupa 8/8 szobát lát a játék böngészőjében. Sajnos itt is igaz az, ami nélkül nincs jó többjátékos élvezet. Kell egy partner, vagy több, akivel közösen, megsokszorozott erővel lehet kiszúrni az épp becsöppent újoncokat, vagy netán erősebb ellenfeleket. A MASSGATE szerveren, mely a hivatalos európai tesztszerver kapcsolódási pontja, már most nagyon sokan nyüzsögnek, nem hinném, hogy bárkinek is gondot okozna társakat szerezni egy kis henthez. Az interface kifejezetten kényelmesnek tűnt, bár a főmenüt meglátva egyből az az érzés kerített hatalmába, hogy a WarCraft 3 megoldása sokkal szebb volt. Aztán pedig az, hogy ami hasznos és kezelhető, azt nyugodt szívvel „lopja" csak el bárki. Nem tudom, mennyi időm lesz a hivatalos megjelenés után játszani a Ground Control 2-vel, de az biztos, hogy egy-két kör erejéig előszedjük az épp akkor esedékes hétvégi LAN-on.

Hangulatos grafika, ötletes játékmenet és nagyon játékőrült fejlesztők. Furcsa érzés volt éjjelente azokkal az arcokkal beszélgetni, akik már 2 éve azon vannak, hogy elkészítsék nekünk azt a játékot, melyet ők maguk is rajongva fognak majd játszani. Minden megjegyzést és ötletet meg lehetett velük vitatni, állandóan kedvesek voltak. Kár, hogy Victoria Sylvstedt egyiküknek sem rokona, biztos, hogy már a reptéren szorongatnám a beszállókártyámat...
Találkozunk a MASSGATE-en!

-=Flatline=-







Jelentem nincsenek túlélők...


A mobil WC fogalmaúj értelmet nyer az UT2004-ben

UNREAL TOURNAMENT 2004

INFOBOX

Kategória: FPS • **Kiadó:** Atari • **Fejlesztő:** Epic Games • **Web:** www.unrealtournament.com



- Unreal Tournament
- Unreal Tournament 2003
- frissesség és harmónia

Aréna:

Battlefield Vietnam 79%



Condition Zero 67%



UT2003 90%



Monumentális! A kiforrott magabiztosság, a mennyiség lehengerlő ereje, az újdonság varázsa – mondjatok erre jobb szót – és a professzionális háttér ilyen ütőképes egységbe igen ritkán olvadhat csak össze. Az UT2004 nem forradalom, nem lélegzetelállító klasszikus, amelynek pillanataira tíz év múltán is emlékezni fogunk – de új viszonyítási pont a kivitelezés terén, s egyetlen lehetőség a feszített tempójú multiplayer fps-ek kedvelőinek. A csodálatos, hogy az Epic tudta, saját kategóriájában egyedül indul, elvárásait mégis ilyen magasra tette. Nem állíthatom, hogy mindenki fel fogja adni érte választott virtuális szórakozási formáját – de a bele fektetett energia mindenkinek az elismerését ki kell, hogy vívja! Mi egy sajátos megoldással 8 oldalon, kritika és játéktippek együttesével adózunk neki.

Eredetileg a szokásos módon, különválasztva terveztük lehozni a tesztet és az UT-s alapkiképzést, de mivel a cikkek mindenképp egymásra épültek volna, a lapozgatás elkerülése hasznos húzásnak tűnt. Aki már információkkal és játéktudással is felvértezte magát, csak az általános jellemzéssel egybekötött véleményünkre kíváncsi, az elég, ha az oldalakon szokás szerint folyamatosan végigúszó cikket futja át, aki viszont most gondolja először úgy, hogy ideje elmélyednie az UT élményeiben – esetleg pont ez a cikk erősíti meg ebben –, annak a boxokban bemutatunk minden szükséges szabályt, trükköt, taktikát, finomságot. Kezdjük!

„Miután két hónapja letöltöttem az UT2004 demót, úgy éreztem, megszületett a kapocs az UT99-esek, a 2003-asok meg a Quake 3-asok között, létrejött a mindenki által játszható csoda."

DVD ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- **Csalás**
- Animáció
- Vágatlan

Először egy **rövid történelmi áttekintés**sel – egyszerűen kikerülhetetlen. Hogy '99-ben az UT vagy a Quake 3 győzött-e az akkor sokakat foglalkoztató, sajnos ezen túlmenően sokszor indulatokat is kiváltó versenyben, sosem vált tisztázhatóvá, 2002-ben a szaksajtó UT2003 körüli örömünnep-ülése azonban elvben idejét múlttá tette a vitát. A gyakorlatban nem teljesen, mert bár érdemei tagadhatatlanok, akik a klasszikus UT érzést keresték benne, azok nem találták, akik pedig a Quake-hez szoktak, azokban még több hiányérzetet hagyott. Ennek ellenére, mivel létezésénél fogva volt egyeduralkodó, jelentős gondok népszerűségével nem akadtak. Miután két hónapja letöltöttem az UT2004 demót, és elkezdtem játszani a Rankin deathmatch pályán, úgy éreztem, megszületett a ka-

Lock 'n load!

Translocator: Kevés játéktípusban használható, ott azonban meghatározza a játékmenetet. Fegyverként csak közvetlenül az ellenfélre teleportálva működik – akkor azonban halálos. Elsődleges feladata a közlekedés felgyorsítása, a híd nélküli távolságok áthidalása. Mindenképp egy kézre eső billentyűre kell konfigurálni, s használatát fontos begyakorolni. A lövedékek a Translocator gomb újbóli megnyomása által forgatható kameraként is alkalmazhatók. Ez egyrészt a gyors közlekedésről való lemondás árán kiemelt pontokon hagyható őrszemet, és azonnali visszavonulási lehetőséget, másrészt nehezen belátható terepeken az égre fellőve és gyorsan körülnézve tájékozódási eszközt ad a kezünkbe.

Shield Gun: Ha minden más elfogyott, illetve ha tökéletes játékos vagy és gonosz. Csontra töltve relatíve gyorsan szétviszi, amihez hozzáér, védekezni azonban csak a nagyobb esések ellen érdemes vele, a lövésekkel szemben a félreállás és a visszalövés hatékonyabb. Ha muszáj, magunk alá tartva alkalmas még az ugrás megemelésére (mint arról feljebb esett szó).

Assault Rifle: Átdolgozása után már inkább pisztoly, mint puska, s végre újra használható egy elhullott ellenfelünktől még egyet felvéve macho módon akimbo, ahogy a szleng nevezi. Egymagában továbbra is csak választási lehetőség híján ajánlott, bár gránátjai közelről arcba trafálva hmm... megfelelő hatásfokúak.

Minigun: Jobb a hangja, jobb a tűzereje és jobban ráz. Mi kell még? A Minigun Schwarzenegger óta a csúcson van – másodlagos tüzelési módban is.

Bio Rifle: A nem túl népszerű, zöld bogyókat villámgyorsan szóró kis stukker elsősorban visszavonuláskor használatos, ám mivel első megjelenése óta folyamatosan erősítik, a megfelelő ívre ráérezve támadófegyverként is egész hatékony. Rá kell érezni, kivált a másodfunkció használatára.

Link Gun: A legtöbbet változott, s a legnagyobb szerepnövekedéssel számoló puska. Elsődleges, kissé lassú plazmaköpködése csak közelharcban nyer értelmet, ám azonnal odaérő, folyamatos másodlagos sugara amellett, hogy biztos kézzel gyorsan öl, csapattársakra irányítva erősíti az ő link gunjuk sebzését, Onslaught módban pedig csomópontot épít és járművet javít.

Shock Rifle: Régi-új külsejével, felgyorsult tüzelősebességével kellemesebb, mint valaha, de igazán most is csak a másodlagos gömbbe lőtt elsődleges sugár által keletkező, idézem a kézikönyvet: a plazma EM mezőjében lévő anti-foton energiák felszabadítása (a net köznyelvén kombó) a nyerő.

Lightning Gun és Sniper Rifle: Ugyanígy a kézikönyv írja a Lightning Gunról, hogy a célpontra festett proton után „néhány ezredmásodperccel magasfeszültségű elektromos ívet tüzel a célpont felé, amelyik az adott potenciálkülönbség kiszámítása után pirítóssá égeti az ellenfelet". Tanúsítom, így van. De hogy a visszatért sniper is valami ilyesmit csinál, csak golyóval, az is fix. A különbség kettőjük közt a lövész jelzése. Előbbi egy szép, hosszú csóvával, utóbbi egy füstfelhővel teszi. Sebaj, sebaj, el vagyunk kényeztetve.

Rocket Launcher: Az ellenfél elé kell célozni vele, gyors járművekkel szemben nem túl hatékony, egyszerre három rakéta tölthető csőre másodlagos funkcióval, amit spirálban lőhetünk ki, ha az elsődlegest is lenyomjuk a tüzeléskor.

Flak Cannon: A szöglövővel elégséges gyakorlat mellett már ziccerből sem ördöngösség kilőni az ellent. A szűk folyosók, kis távolságok réme szépen ívelhető gránátjaival nyílt terepen is lehet fragkeltő hatású. Próbálja ki kezelőorvosán, gyógyszerészén! (Ne, mégse!)

Mine Layer: Pókaknákat először a SiN-ben láthattunk, ez ha jól számolom, a második alkalom. Egyszerre több jószágot is elszórhatunk, majd lézerirányzékkal terelgethetjük őket, akár egy juhnyájat. Mire felrobbannak, általában egészen a szívemhez nőnek.

Grenade Launcher: Nem-pók aknákat már sokszor láthattunk. Ugyanaz, mint a Quake-ben, csak nem pattan akkorát, és feltapad a járművekre, valamint akkor robban, ha rálépnek, vagy ha a másodlagos tüzeléssel szólnak neki.

AVRiL: Az Unreal II-ből áthonosított, szexi nevű célkövetős rakétavető az egyetlen esély az Onslaught mód járgányai elleni hatékony védekezésre. Ez utóbbi pedig fontos.

Redeemer: Ez nem vallás-orientált játék. A megváltó itt egy bazi nagy rakéta. Igaz, már öt éve, vagyis ez általánosan ismert tény. Másodlagos tüzelés = belső irányítás, ütközés tölténnyel-emberrelfallal = atomrobbanás.

Target és Ion Painter: A két célfestő készülék a leghalálosabb kézbe fogható eszköz az UT2004-ben. Az első szőnyegbombázást, a második amolyan iontámadást von maga után... természetesen. Mi mást?



pocs az UT99-esek, a 2003-asok és a Quake 3-asok között, létrejött a mindenki által játszható csoda – miután két hete az UT2004 5 és fél gigája elöntötte a háttértáramat, úgy érzem, hajszál híján tényleg így történt (s ekkora feladatnál a hajszál híján a lehető legerősebb pozitív jelző).
Az **első benyomás**, amit indítás után szerezhetünk, hogy az Epic feladta a hideg profizmus látszatát, a cégét, aki megteheti, hogy ne törődjön olyan jelentéktelenségekkel, mint a keretrendszer kinézete. A menü most csillog-villog, képek váltják egymást, feliratok úsznak jobbra-balra, a szolid mélykék harsányabb színekre cserélődött, az ablakok sarkaiban rombuszok ízléstelenkednek, az UT2003 után az egész túldíszítettnek, bazárinak hat. Ennek ellenére mind a beállítások elvégzése, mind a játékindítás pofonegyszerű, átgondolt, villámgyors és elképesztően részletes. Elősegíti a barátkozást. Már itt megerősödhet bennünk az a – roppant helyes – képzet, hogy semmit sem kezdtek elölről, az új felület alatt ott lapul az eddigi UT-k minden tapasztalata.



A főmenü legtetején most is a **Single Player** felirat terpeszkedik, amit mindig is furcsálltam a multiplayer játékokban, de fejet hajtok, az opció tényleg teljes értékű. A szörnyen erőltetett intrót leszámítva a hadjárat hagyományhűen csapatalkotással indul, melynek kezdetben egyetlen tagját mi adjuk (íme a sablon T/1 használatának buktatói). Az indulótőkéből először egy deathmatch sorozatban, fináléként a kiválasztott tagokat legyűrve kell bizonyítanunk, hogy méltók vagyunk a csapatkapitányi tisztségre, majd egy komolyabb nevezési díjakkal nehezített team deathmatch szezonban kell belépési alapot szereznünk a Tornára, ahol az egyes meccseken való részvételért már nem kell külön fizetnünk. Ez tehát a single leglényegesebb újdonsága: csapatunk immár nem csupán teljesítménybeli, anyagi finanszírozást is igényel.



Need adrenaline!

A pont- vagy kapszulaszerzéssel százra töltött adrenalinszint a következőképp apasztható kamatostul:

Előre, Előre, Előre, Előre: Speed – dupla gyorsaság

Hátra, Hátra, Hátra, Hátra: Boost – dupla lassúság ;)

Előre, Előre, Hátra, Hátra: Berserk – dupla tűzgyorsaság

Balra, Balra, Jobbra, Jobbra: Super Jump – dupla ugrásmagasság

Jobbra, Jobbra, Balra, Balra: Invisibility – dupla láthatatlanság

Alapkiképzés

Álló helyzet, nem alternatíva! Futni, kacskaringózni, ugrálni és közben pontosan lőni, nagyjából ennyi az fps-ek titka. Az UT-ban ehhez még csatlakozik egy szép csokor különleges mozgáslehetőség. A vetődést, melyet bármilyen irányba az adott gomb gyors egymásutánban történő kétszeri lenyomásával lehet előhozni, nem kell bemutatni senkinek. A faltól való elrugaszkodás, mely történhet ugrás közben is (illetve az ad neki értelmet) a fallal ellentétes irányú vetődés által, még szintén átlagos tudásról árulkodik. A boost dodge és a double wall jump már trükkösebb téma. Az elsőhöz sima falfelülettel kell 30-80 fokos szöget bezárnunk, és stabil előrehaladás közben 25 századmásodpercen belül lenyomnunk a fallal ellentétes irányú oldalazás-ugrás-oldalazás billentyűket. Az eredmény a sima dodge-nál kétszer hosszabb és másfélszer magasabb vetődés, ám értelme kevés, gyakorlatilag csak érdekesség. A második már sokkal több gyakorlati haszonnal bír. A technika abban áll, hogy a falnak ugorva az ellentétes irányú vetődést célzó második gomb lenyomásával egy időben elhasználjuk a második ugrásunkat is (mert ugye mondanom sem kell, az UT-ban a levegőben lehet másodszor is ugrani – bocsánat) így rengeteg másképp elérhetetlen helyre feljutva. Eleinte könnyű elszúrni, de hamar automatizálódik. A Karma fizikai motornak köszönhető finomságok kiismerése már jóval kevésbé tanítható. Az általánosságokra, mint például, hogy a lift sebességét felvéve az elrugaszkodás megérkezéskor lifttől függően akár 4-5-szörös magasságot is eredményezhet, míg egy láb alá eresztett shield gun töltet vagy rakéta az életerő erős megcsappantása mellett jóval kevesebbet emel, (a rocket jump itt nem programozott, mint a Quake 3-ban) – azért érdemes kitérni. Megtörtént. Ajánlom mindenkinek a magányos kísérletezgetést a pályákon először tisztán, majd mutátorokkal – sok olyan dolog vehető így észre, és ismerhető ki, amelyik egyébként elkerüli a figyelmet.

Move, move, move!



A meccsek beugróinak az árait nem tudjuk visszakérni, miután egyszer kiadtuk – kilépés, vesztés, nem mentség. Egyetlen lehetőség a győzelem, s ha ezt hosszútávon nem sikerül megoldani, előbb-utóbb ürül a kassza. Amíg a Tornába nem tudtunk belépni, egy rajongó mindig kisegít minket az újrakezdéshez szükséges összeggel, de utána, amíg nem stabilizáljuk helyzetünket, csak a gyengébb meccseken indulhatunk. Az UT2004 rendszerében ugyanúgy a pályák megnyerésére van szükség – három helyett most négy játékmódon kell végighaladnunk a visszatért Assaultnak köszönhetően (Onslaught a single-ben érthetetlen módon nincs) –, de a csapat fenntartásához szükség van a nyereményekből befolyt összegekre.

Társainkat minden esetben egy komolyabb tételért szerződtethetjük – sőt, néha még ez sem elég, de erről később –, s utána folyamatosan, minden lejátszott meccs után teljesítményük alapján fizetést kell osztanunk nekik. Mindennek a tetejébe képesek lesérülni, ami egy 45 frages deathmatch menet után, hmm... ellentmondásos. Ahelyett, hogy engedélyt kapnánk az agyonlövésükre, hogy utána frissen-fitten újjáéledhessenek, állnunk kell a drága kezelésüket. Ezen már sokan fennakadtak. A túl sokat betegeskedőket – valójában természetesen véletlengenerátor dönt – persze bármikor továbbadhatjuk, s felfogadhatunk új zsoldosokat a csapatba.

Ám ennél különlegesebb módja is létezik a tagok és egyúttal a pénz szerzésének / elvesztésének. Ez az UT2004 kihívásrendszere. Ha legyőzünk a Torna egyik mérkőzésében valakit, adott az esély rá, hogy a vesztes fél csapatkapitánya szemtől szemben párbajra hív minket, melyben a klasszikus változattal ellentétben nem az élet a tét, csupán az általunk megadott összeg, melyet megduplázunk, ha nyerünk, s elvesztünk, ha vesztünk. De dönthet úgy is, hogy a vérrítus névre keresztelt „ősi hagyomány" alapján kijelöli egyik társunkat, akit ha nem akarjuk, hogy ezentúl az ellenség kötelékét erősít-

„A visszatért sniper funkciója egy paraszthajszállal sem tér el a lightning gunétól – sebaj, kinek a pap, kinek a plébános."



se, meg kell védenünk egy team deathmatch-csel. Azt az előnyt stílusosan most is megkapjuk, hogy a küzdelem helyét mi választhatjuk ki két lehetőség közül. A kihívásokat el is utasíthatjuk, ám ez súlyos pénzlevonással jár. Bátorság, illem, becsületesség a lelke mindennek, nincs nyavalygás! A fentiekkel legalább – amíg a tőkénk bírja – mi is meglephetjük a versenytársakat, de a csapattag-szerzés ilyen módon különösen költséges mulatság. Nekem Annikára fájt a fogam, mert olyan szép magyaros a neve, s – mivel egy Godlike csapat tagja volt – több mint húszezret áldoztam rá, mire meglett. Ez még reális utcai viszonyok között is drága azért, hogy egy Annika meglegyen!

De akad ezen túl egyéb, ami elvárásaink fölé emeli az egyszemélyes módot: a hihetetlen menynyiségű statisztikai adat, mely amellett, hogy minden lövésünket számon tartja, eredményeket ad a mi játékidőnk alatt lejátszott egyéb meccsekről is. Sőt, tovább erősítve a bajnokság-hangulatot a rendszer kérésre az összes résztvevő csapat teljes múltját és bizonyítványát elénk tárja, sokszor még a különböző átigazolásokra és azok okaira is sportújság stílusban kitér (és a már

Szigorú védelem

Az UT2004 az eddigieknél sokkal nehezebben – őszintén szólva nem is tudom, hogyan – kijátszható védelemmel szerelkezett fel a kalózmásolatok használói ellen. Bár a Securom rendszer most is csupán a szokásos félnapos fejfájás a deviáns hacker lelkeknek, és félórás dühroham az eredeti példányt vásárló, a régi/gyenge ROM olvasóval megvert játékosnak, az internetes csatlakozás bizony most nem csak a hivatalos szervereken ütközik valós nehézségekbe. Online játék előtt az UT2004 engedélyt kér a központi hitelesítő szervertől, és ha az a cd kulcsot nem találja megfelelőnek, a beépített chat, híroldal, barátlista a szerverkeresővel együtt használhatatlanná válik. Ugyanilyen szigorú a fellépés a csalókkal szemben is. Már a megjelenést követő első napokban kemény hangvételű üzenet mellett blokkolták az első felfedezett, segédprogramokat használó sorozatszámát. Etikátlan előnyszerzés, illetve az Epic helyett a szomszédnak való, jutányosabbnak gondolt fizetés tehát meg se forduljon a fejetekben – ha valamivel, hát ezzel úgysem vesztek zsákbamacskát, és az UT2003 tulajdonosoknak még kedvezmény is jár.



Mutátorok

A 2003-hoz képest majd háromszorosára növekedett számú (30!) mutátorok további tekintélyes mélységet adnak a játékélmény alá. Az apróságok mellett, mint amilyen a játékosok teljesítmény arányában nővő, illetve csökkenő nagyságú feje, a négyszeres ugrás engedélyezése, az adrenalin vagy a szuperfegyverek eltüntetése, a járművek kerekének megnövelése, a játékmenetet nagyon komolyan befolyásoló lehetőségek is akadnak. Beépíthetjük az Onslaught fegyvereket a többi pályára, és megnövelhetjük a sebzésüket, minden járgányt lecserélhetünk ugyanarra, és beállíthatjuk, hogy irányítani lehessen őket a levegőben... De itt kapcsolhatjuk be a bónusz csomagokkal megjelent új adrenalinkombókat is, itt állíthatjuk be a játék sebességét felezettől kétszeresig, s itt engedélyezhetjük a különböző fajú karaktermodellek számára az eltérő harci képességeket! Elképesztő – más játékokba ilyen opciókat 30 különböző, rajongók által készített mod szokott hozni.

önmagában túlzás szöveget egy női hang felolvassa). Az UT sztorija szerint ez a 23. század küzdősportja – ezek után teljesen megalapozott az az érzés, hogy amit látunk, az már jelent jelent.
S még ezerszer erősebbé válik a sport-tudat, amikor először nézünk élő vetélytársak után. **Multiplayer** játékhoz csatlakozva is a végletekig kiforrott, gyors, stabil, átlátható és minden szükséges információval ellátott kezelőfelület fogad. Szerverkereséskor nem csak a játékosok számáról, hanem pontszámaikról, így a csata állásáról is rögtön információt szerezhetünk – s a több száz szereplős lista kérés nélkül folyamatosan frissül. A Battlefield Vietnam után, ahol a harctéri borzalmak már a menüben kezdődtek, álmodni sem mernék szebbet. A játékkal kapcsolatos legfontosabb hírekért sem kell többé html oldalakon keresgélnünk, elég a News fülre kattintanunk, s a játékon belül értesülhetünk a friss információkról. A lehetőség jelenleg ugyan hirdetőtáblaként üzemel, de eljön még az idő, amikor a nagy megdöbbenések itt fogadnak majd. Vagy ha nem jön el, hát nem jön, de az ötlet tapsot érdemel. Amitől már sírni támadt ked-

Unreal Tournament 2004

Szeretnél egyet a három eredeti UT 2004-ből? Válaszolj az alábbi kérdésekre és nyerj egyet a három dobozos játékból?

- **Sorolj fel négy EPIC játékot.**
- **Mi az UT 2004 legnagyobb újítása?**
- **Milyen grafikus motort használ az UT 2004?**

A megoldásokat 2004. május 30-ig várjuk a következő címre, nyílt levelezőlapon: Gamer Magazin szerkesztősége, 1300, Budapest 3., Pf.: 210





„A 2004 deathmatch-cse már nem próbál meg látvánnyal elkápráztatni – a fantasztikus sebességű ösztönjáték az, ami magával ragad."

A párhuzamos sorozat

A Digital Extremes 2002 végén megjelent UT átalakítása az Xbox Live kulcsfontosságú indítójátékaként került a konzolos köztudatba. A PC-s verziótól sokban eltért, például hatalmas pályáin a foteljátékosok már ekkor igénybe vehették járműveket, de a központi váz megegyezett az UT2003-mal. Nem így a nemrég bejelentett következő rész, mely immár közvetlenül az Epic kezei között alakul – bár a Scion kezdte meg a fejlesztést, időközben beolvasztották –, és sajátos frigyet kíván létrehozni fps és beat 'em up (verekedős játék) között. A PC-s vonaltól immár teljesen elszakadt koncepció a megszokott fps módokkal (dm, tdm, ctf), az eddigi UT-khez képest kis, ám a Mortal Kombathoz vagy a Tekkenhez viszonyítva nagy, némely elemeiben interaktív pályákon – természetesen járművek nélkül – kívánja egyszerre kiszolgálni a két nagy arcade szórakoztatási forma, a lövöldözés és a verekedés rajongóit. Jelenleg négy különböző előzetes videó kering a neten, melyekből már megnyugtatóan látszik, hogy a szokásos kellékek, a bögyös bikinis babák és a vizuálisan atomrobbanás-sorozatot imitáló kombók a helyükön vannak, s így talán még a DOA fanok kielégítésére is alkalmassá válik. A hagyománytörő / -teremtő játék, mely nem csupán az Unreal nevet, hanem magát az fps fogalmát is új színnel látszik gazdagítani, 2004 végére várható, természetesen only on Xbox

vem, az a beépített chat-kliens – ezután az IRC-t is elfelejthetjük! Amit az UT2004-gyel kapunk, nem is puszta játék, hanem fps-rajongók teljes közösségi bázisa.

Szerver, ill. botmatch (Instant Action) indításkor szintén a kényelmesség javára átalakult kezelőfelület fogad. Egyszerűen nincs olyan kis szeglete a játéknak, amely menüből igényre szabható ne volna. **Játékmódok** terén sem született még párja ennek a gazdagságnak. Igaz, mindössze egyetlen teljesen újat találunk köztük, de az maga az újdonság. A deathmatch-re – team deathmatch-re alkotott különböző, UT2003 bónuszcsomagokban napvilágot látott variációk, a Mutant, az Invasion és a Last Man Standing (utóbbi persze kivétel), ha igazán populárissá nem is válhatnak, szórakoztató színfolttá feltétlenül. A CTF most is méltó a csapatjátékok matuzsálemkirályának címére, a Double Domination, a Bombing Run élménye már másfél éves függőként vonz, az Assault így, visszatérve is tud újat mutatni, de az igazi húzó erő, amelyik már a demóval mindenkit maga alá gyűrt, s amelyről már hónapok óta százszámra keringenek eufórikus élménybeszámolók, az Onslaught. Teljesen friss játékmenet, tökéletesen illeszkedő járművek. A játékmódok részleteiről külön két oldal szól a cikkben, itt összegzésként csak annyit, hogy élvezeti értékük – mely gyakorlatilag maga az UT élvezeti értéke – és változatosságuk szinte minden más elemhez hasonlóan kiemelkedő, ám bármennyire különbözzenek is, egy ladikban eveznek... mit eveznek, szárnyas hajóban hasítanak (bocs, több nem lesz). Kegyetlenül gyorsak, futurisztikusak, és csak azoknak szólnak, akik barátságban állnak ezzel a stílussal – megrögzött Battlefield vagy Counter-Strike rajongókat valószínűtlen, hogy eltérítenének.

A fenti jegyeket elsődlegesen a **pályák** határozzák meg, melyekből egészen elképesztő mennyiség, szám szerint 106 szolgáltat játékteret (mindegyik saját bemutatókép-sorozattal és történettel). Természetesen ezekből közel sem mindegyik – ha jól számoltam, akkor 48 – új fejlesztés, a lista tartalmazza a teljes UT2003-at az összes hivatalos bónusz-csomaggal, sok a BR-CTF tükörkonverzió, és rengeteg az eredeti UT remake. Az UT2004 fejlesztésének alapvető irányelvei közé tartozott, hogy visszahozza a klasszikus hangulatot, és ezt ily módon – az én érzésem szerint – teljesítette. Főként a deathmatch pályákon érződik, hogy teljesen más szándék alapján készültek, mint a 2003 szellős, nyitott terepei. A végtelen mozgási szabadság érzésének helyét viszszafoglalták az apró, körültekintően megszerkesztett labirintusok, melyeknek térképei a játékos vérébe ivódnak, s utána már zsigerből játszhatók. A 2004 deathmatch-cse már nem próbál meg látvánnyal elkápráztatni – a fantasztikus sebességű ösztönjáték az, ami magával ragad, s némelyik pályán már-már épphogy felül nem múlja a Quake-et (melynek igazi erőssége mindig is ez volt, senki sem tagadhatja). Amikor semmit sincs idő átgondolni, de a háttérben ott zakatol az útvonalszámítás, amikor nem léteznek megfontolt lépések, de minden cselekedet az ellenfél mozgásának és a lövedékek röppályájának pontos kalkulációjához igazodik. Amikor érezzük a játékot, és élvezzük a pillanatot, az az igazi fps élmény.

Az UT2004 ezt teszi le az asztalra, de ilyen mennyiségnél elkerülhetetlenül megnő a selejtek száma is. Nem mindegyik térkép jó. Viszonylag sok a vontatott, zötyögős, kivált jellemző ez a kétszemélyesként besorolt, ám 3-4 fővel már épphogy játszható pályákra. De akadnak lehangolók, unalmasak a csapatjátéktérképek közt is. Ha a 106-ból 86 alkalmas az élvezetes játékra, az még persze mindig a... haha, határértéken belül van. És az Epictől megszokott briliáns ötletek azért a kiesett 20-ért is kárpótolnak. (Az ötletek most sem – elsősorban – látványmegoldásokra, ha-



Játékmódok I.

A következőkben az UT2004 10 játékmódjáról leírás, értékelés és tipp osztozik egymással a helyen, remélem, mindenki könnyen ki tudja szűrni, hol találja, amire szüksége van. Az általánosan ismert játékmódok közismert, illetve kis tapasztalattal és ésszel nyilvánvaló fogásaira nem térek ki, és mélyelemzésre sincs itt lehetőség, de a megismeréshez, induláshoz elegendő, amit itt találtok.

Deathmatch - Team Deathmatch

Több mint egy évtizede ugyanaz. Ügyesség, gyorsaság, precizitás és rengeteg tapasztalat, gyakorlás teszi a mestert. Ajánlott fansite-okról letölthető fragvideókat nézni, mert így megnőnek saját magunkkal szemben támasztott elvárásaink. Az egyéni játéktudás és a pillanatnyi fizikai és mentális állapot itt fejeződik ki a legegyenesebben fragekben. Azon a triviális tanácson kívül, hogy TDM-ben ajánlott többen együtt mozogni, nincs is mit mondani... csak gyakorolni!

Last Man Standing

Deathmatch utolsó vérig, mely a következő három típussal együtt egy bónuszcsomagon át került az UT2003-ba. A kiesések, és egy-egy menet vége felé a nagyobb pályákon való hosszú kóválygások miatt sokáig nem élvezetes, rövidtávon azonban magasra tudja dobni az adrenalinszintet. A tömegverekedést kerülni kell – az etikátlan kempelést meg még úgy (kivált, hogy a program elárulja a tartózkodási helyet a többi játékosnak). Egyszerűen ügyeljünk arra, hogy utunk jól védhető terepen, a csomópontoktól minél távolabb vezessen!

Mutant

Az „első vér" mutáltat, az alany gyorsaságot, láthatatlanságot, dupla sebzést és végtelen töltménymennyiséget kap a tárjában megjelenő összes fegyverhez (szuperfegyvereket leszámítva), ám élete folyamatosan csökken, ha nem öl. Minden áldozat dupla frag, de a többi játékos radarral vadászik rá, és csak rá, mást nem sebezhet. Kivétel ez alól, aki a legkisebb pontszámmal rendelkezik – amíg így áll, bárkit lelőhet. Mutánsként folyamatosan rohanjunk, amennyire a helyzet lehetővé teszi, egyedül mozgó célpontokat szemeljünk ki – vadászként igyekezzünk csapatban maradni, és az utolsó lövésre hajtani! Kicsit kiegyensúlyozatlan, nagyon alkalmi szórakozás, de baráti találkozók feldobására ideális.

Invasion

Az egyetlen játékmód, melyben nincs egymás elleni küzdelem. A játékosoknak a folyamatos hullámokban támadó Unreal – igen, a felejthetetlen eredeti, '98-as Unreal – szörnyeivel kell megbirkózniuk. Amíg egyvalaki is túléli a hullámot – tíz másodperces felépülésre, újjáéledve feltankolásra használható szünet után – az ellenből újabb és újabb adag érkezik. A lelövésükért nyert pontok mennyisége az adott szörny típusától függ (egy lándzsás skaarj például csak 2, egy két kézzel rakétázó behemót már 5), ami fix, az a halálért vesztett tíz pont, vagyis a kockázatos csatákból érdemes kimaradni. Nem hangzik jó mókának, de a hordában végzett szörnyirtás, s azok Unreal óta változatlan megjelenése és harcmódja sajátos hangulatot ad neki, érdemes időt szakítani rá.

Capture the Flag

A legöregebb fps csapatjáték taktikái már lassan tíz éve változatlanok. Egy – az emberi alap-beállítottság miatt általában kisebb – csapat bevédi a saját zászlót, míg a másik az ellenféléért indul. Az ellenséges bázist egyszerre, lehetőleg több irányból a legcélravezetőbb megtámadni, s ha a zászló megvan, a hordozójára különösen fontos vigyázni. Ha vannak, akik megtisztítják előtte az utat, és fedezik hátulról (no meg a zászlós sem akar hősködni), már csak a saját bázist kell bevédeni, és biztos a győzelem. Ha a csapatzászlót megfújták, magától értetődően nem hagyható, hogy a zászlóvivő is érte menjen. Ez az egyik játékmód, melyben a Translocator használata engedélyezett – módosít is némiképp a klasszikus játékmeneten. Hogy ki-ki elhelyez-e saját térfelén azonnali lehetőséget a visszavonulásra, vagy inkább a gyors előrehaladást részesíti előnyben, vérmérséklet kérdése. A szerkezet akkor jöhet még jól, ha a zászlót át akarjuk adni másnak (több élettel és tehetséggel rendelkező játékosnak), mert logikusan, odébb teleportálva nem jön velünk. Az UT2004 már alapállapotban tartalmazza a 1on1 CTF, rajongók által kiötlött őrültséget, ahol egy szűk pályán ketten lopják egymás zászlaját. A mód közelebb áll a párbajhoz, mint a klasszikus csapatjátékhoz, de a paletta színesítésének szempontjából ez egyre megy. Taktikák itt nincsenek, ami megosztásra érdemes, az a rocket launcher.

Bombing Run

Az UT2003 nagy dobását az utód változatlan szabályokkal és vonzerővel örökölte át. A pálya közepén fekvő „labdát" kell eljuttatnunk az ellen kapujába, vagy beledobva, vagy testünkkel átszaladva rajta (ha a golyó nincs nálunk, a kapun átlépni halálos). Amíg mi vagyunk a hordozók, életünk 100-ig folyamatosan töltődik, ám fegyvereket nem használhatunk, kizárólag a labdavetővel passzolhatunk társunknak (alt fire csapattag bemérése, primary fire labda ellövése) illetve lőhetünk kapura. Az első lehetőséget mindig tartsuk szem előtt, az egyéni pontszám sokat itt úgysem tükröz, a labdát feltétlenül adjuk át nálunk jobb pozícióban lévő társunknak, majd fedezzük! Az egyszemélyes offenzíva egy kicsit is szervezett csapat ellen esélytelen, és környezetünk düh helyett hálát fog érezni irántunk, ha a fentiek szerint cselekszünk. A második lehetőség már csak vészhelyzetekre való, mivel a labdabelövésért csak 3 pont jár a közvetlen érintés 7 pontjával szemben. Akad azonban még pár módszer, amelynek a labdavető a titka. Irtó pofátlan húzás például a labdát az ellenfélre dobni, s amíg meglepett, és képtelen a védekezésre, egy Flakkel elsöpörni a dilemmáját. Ehhez persze érdemes tudni, ki ellen játszunk. Az UT2003-ban kiválóan alkalmazható volt a „labdát előre lövöm, magamat meg translocatorral utána" taktika, ám ennek a 2004-ben fejét vették. A Ball Launcher nullára szívja a kedvelt segédeszköz energiáját. A csapatmozgás jellegéhez a magától értetődő „fedezd a labdást" intelmen kívül annyit, hogy a három kisebb osztagra, a translocatoros úttörőkre, a központi szerepet betöltő labdázó brigádra és a sikertelen támadásra is felkészült hátvédre oszlás a legtöbb pályán kiemelkedően eredményes.



nem a játékmenetet megbolondító húzásokra értendők.) Akad köztük amatőr tervezők által már elsütött darab, (a nyers zsenialitás mindig tőlük érkezik), de ezek ugye, nem jutnak el mindenkihez. A legnagyobb élmény, a játéktechnika és a látvány újdonságainak találkozása azért most is ránk-ránk köszön. Az igazán átütő példa az Anyahajó assault térkép külső tere, melynek kedvéért képesek voltak teljes űrharcot szimulálni, a háttérben a sci-fik szokásos kellékeivel, a száz helyen robbanó cirkálóval és a folyamatos bombázás alatt álló Földdel.

A **megjelenítés** kiemelkedő attrakciója a pálya, de technikailag nem mutat túl az UT2003 keretein. Nincs lényeges fejlődés, de mint már szóba került, tisztán látszik, hogy ez nem is volt cél. A kétkedőknek az assault és onslaught térképek bebizonyítják, hogy az **engine**-t hosszban-szélességben semmi sem fekszi meg, s ezeken a helyeken a poligonszám is csúcsokat döntöget. Kapunk extravagáns formákat és textúrákat, olyan grafikai effekteket, melyek láttán öt évvel ezelőtt 10 számítógép-rajongóból 8 szívinfarktust kapott volna, de közel sem fog az UT2003 utánihoz hasonló szédülés kerülgetni (vagy csak én voltam az, aki a Skyline-t megpillantva akkor alig tért magához?). Ez kiforrott, nem pedig megdöbbentő játék. Gépigényében sem – utálom, hogy szinte mindenki igyekszik előre riogatni ezzel. Akinek 3 GHz dübörög a házában, hajlamos azt hinni, hogy minden csak annyival működik. Közepes processzor (1,8 GHz, 1600+, vagy ez már gyenge?), átlagos videokártya (GF 5600, Radeon 9600, de még egy márkásabb GF 4200 is megteszi) és fél giga RAM felett már általában akadálytalanul szalad 1024*768-on maximális beállítások mellett. S a kód nem csak ebben remekel. Amellett, hogy bugok 100 indításból egyszer, ha előfordulnak, az ALT+TAB-os taskváltás is pillanatok alatt, és zökkenőmentesen lezajlik, így jobban eleresztett munkahelyekre is ideális. A hab a tortán a netkód: hiába a drága 512/128 ADSL kapcsolat, nem átlagos, hogy európai (még csak nem is feltétlenül magyar!) szervereken 40-80 ping mellett játszhassunk. Úgy értem: eddig nem volt átlagos.

Játékmódok II.

Double Domination

A klasszikus UT Domination a folytatásban átalakított verziója, ahol csapatunknak már csak két pontot kell egy időben birtokolnia, személyes kedvencemmé vált azért az idegtépő tíz másodpercért, amit a pontszerzés bekövetkezéséig kell kihúzniuk a két pont védőinek (miközben még a másik pontért is aggódnak). A taktika itt magától értetődik. A két osztagra bontott csapat megpróbálja egyszerre ellenőrzés alá venni, és úgy tartani a két pontot – a kiegyensúlyozásban segít a játékosok helyéről informáló scoreboard. A halált követően amilyen gyorsan csak lehet, a pontok közelébe kell jutni! A néhány most debütált pálya bár tartalmaz érdekes elemeket, sokat nem ad hozzá a típushoz. Ha valami ennyi izgalmat sűrít magába, ott nincs is szükség reformokra.

Assault

A '99-es év játéktípusának 2004-es visszatérése igényesre, mégis felemásra sikerült. A cél minden egyes pályán más, s minden esetben egy jól hangzó történetbe és egyedi környezetbe sikerült ágyazni, ám a játékmenet csak árnyalatokban változik. Nevének a mód tökéletesen megfelel, mivel folyamatos, lineáris előrenyomulást valósít meg különösebb taktikai lehetőségek nélkül, ám egy lerohanás hibátlanul átérezhető hangulatával. A különböző szakaszok puskaállványaira pakolt eltérő fegyvereknek és az esetlegesen bevetett egyéb eszközöknek (tankok, dzsipek) köszönhetően a roham karaktere folyamatosan változik. Pályafüggetlen példával szemléltetve: indulásnak mesterlövészes invázió, majd rakétás, gépágyús megsemmisítő roham, és végül tankos kitörés – s még vagy tucatnyi egyéb lehetőség. Az így keletkező tempó- és látványváltozás valamelyest ugyan képes kedvet önteni az emberbe, s a feladatok teljesítésének részidejét is mérő, folyamatosan ketyegő óra is motivál, hisz az nyer, aki a kétfordulós meccsen rövidebb idő alatt jut el az adott küldetés végcéljához, ám a játékélményt jelentő egyhangú rohanás és lövöldözés így is stagnál.

A részfeladatok teljesítését a program jelentősen túlértékeli (10 pont az elengedhetetlen, 5 az opcionális, csupán adalék-előnyt jelentő feladat), hisz' csak arról van szó, kinek sikerül a mészárlás során a megfelelő hullámban a legmesszebbre, ill. a legjobbkor elérnie. Tanácsként mindössze az alapérvényű, együtt mozgásra, egymás kiegészítésére buzdító szavakat adhatom, s még valamit, ami csak itt érvényes: ha túl sokáig életben maradunk, és csapatunk elhagy minket, a translocator gombjának megnyomásával a legfrissebb respawn pontra ugorhatunk. Fő a dinamizmus, ugye. Az assault remek alkalmi szórakozás, az Onslaughthoz hasonló mélységek nélkül.



Onslaught

A játék legnagyobb vásárlóerejét a Psyonix, külső csapat által kiötlött, teljesen friss, mégis kiforrott, lehengerlő játékmenettel bíró Onslaught jelenti. Sokan féltek attól, hogy az UT2004 járműveket szerepeltető módja egyszerű Battlefield klónná válik. Alapjaiban más koncepció – alaptalan félelem. A végcél a két csapat főbázisainak elpusztítása, ám az odavezető útért sokkal keményebben meg kell küzdeni, mint eddig bármikor. A pályák stratégiai helyeire épített (vagy azokat alkotó) csomópontokat kell birtokba venni úgy, hogy teljes összeköttetés születhessen a két bázis között a mi színeinkben. Egy-egy csomópont meghódítása nem kevés időt vesz igénybe, de az ebben a módban kulcsfontosságú linkgun másodlagos tüzelése segítségével a folyamat felgyorsítható (ha más már tölti, akkor mi rajta keresztül adjunk energiát, úgy erősebb). Az ellenfél csomópontjai – vagy ahogy a játék nevezi, erőgócai – csak akkor támadhatók, ha egyik sajátunkat (vagy központunkat) lánc köti össze vele, és ugyanez igaz természetesen visszafelé is (védelem tehát csak a sebezhető pontok körül kell, hogy összpontosuljon, ott viszont *kell*). Hogy a láncok hogy kapcsolják össze a gócokat, az nagymértékben befolyásolja a térkép játékmenetét. A program induláskor jó néhány lehetőséget felkínál, sőt, a „kapocs-tervezővel" saját útvonalakat alakíthatunk ki, így egy pálya is nyújthat folyamatos változatosságot. Az alaplehetőségek meglehetősen nagy stratégiai szabadságot biztosítanak, nehéz izgalmasabb kombinációt létrehozni náluk.

A főbázisra általában csak egy góc csatlakozik, ám azon túl szinte mindig több lehetőség kínálkozik haladási irányként. Érdemes több csapatban, egyszerre több pont meghódítására indulni, vagy meccskezdéskor egyből az egyik messzebbit célba venni, hogy mire az első előretolt állás kész, már rögtön épülhessen is a következő (mivel egy új góc felépítése 5 pontot jelent, ez általában önmagától így történik).

A csomópontokkal nem csak respawn helyet, hanem fegyvereket és járműveket (amelyek gyakorlatilag fegyverek) nyerünk. A tervezők nagyon ügyesen játszottak az elhelyezésekkel – nem mindig az ellen bázisához közelebb fekvő pont a helyesebb választás! Tankok szinte sosincsenek a bázissal szomszédos pontokon, szükség rájuk ellenben mindig, hasonlóképp a repülőkhöz, melyekkel néha távolabbi pontokról, a terepakadályok fölött gyorsabb az út. Egyelőre a legtöbben csak kóstolgatják az Onslaughtot, nincsenek még „vérprofik", az épkézláb klánok most egy évre előre kiélhetik az összes kreativitásukat taktikafejlesztésben – de az egyéni próbálkozóknak is bőven kínálkozik lehetőség. A mód most a mi apró Kánaánunk.



De net nélkül sincs végzetes gond. Ugyan ez az 1999-es UT óta nem újdonság, a **botok** már ott sem hagytak sok kifogásolnivalót maguk után, most azonban mintha még tovább fejlődtek volna. Kevésbé könnyű őket egyszerű taktikákkal – pl. elhátrálás, sarok mögött flak meglepetés – csőbe húzni, s a liftet is okosabban használják, ha látják, hogy előtte minket szállított. Igazi kihívást jelentenek, és ami meglepő, nem csak a 8 nehézségi fokozat utolsó 2 szintjén (ez persze erősen szubjektív). Bár néha nehezen találják a helyüket, a csapattaktikákhoz való alkalmazkodásra is alkalmasabbnak mutatkoznak. Finomhangolhatóságuk mértéke pedig az öreg UT-ban látott teljesség fölötti. A 84 fazon – melyeknek mintegy egyharmada új, sokan az ősből köszönnek vissza, de a maradék eredeti egyetlen részre kétszer is elég elvetemült – mindegyikének 8 csúszkán állítható paraméterét (az alapvető célzókészség mellett például olyasmiket, mint hogy mennyire tehetséges az oldalra vetődésben), valamint kedvenc fegyverét, hangját, és csapatban betöltött szerepét szívünk szerint módosíthatjuk... miután megbolondultunk. Hasznosabb és különlegesebb, hogy a 2004-be is – lassan standardként – beépített rádiós kommunikációs rendszerrel, sablonparancsokat osztogatva a botokat is utasíthatjuk. Már alig merem kimondani, hogy „ez nem minden", mert az Epic most is túlteljesítette előző túlteljesítését. Majd lefordultam a székről, mikor netes buzdításra rákiáltottam az egyik botra: „Dance!", és az idétlen mozdulatokkal dobálni kezdte magát. Ez már a no comment kategória.

Essen szó inkább a **fegyverek**ről, köztük nehezebb ujjongani. Bár biztos sokan megteszik a mesterlövészpuska visszatérését látva. Amit én látok, az az UT2003 kiegyensúlyozott tökéletességének megbomlása. A sniper funkciója egy paraszthajszállal sem tér el a lightning gunétól, a HUD fegyversorában még ugyanazon a rubrikán is osztoznak. Sebaj, kinek a pap, kinek a plébános, nem baj az, ha egy eszköz kétféleképpen is fest (akit nagyon zavar, mutátorral kiirthatja vagy egyiket, vagy másikat). A gránátvető meg az aknavető közt már komolyabbak a különbségek, de ezt Avrilostul ellenőrizze mindenki az



Járgányok

Makulátlan munka. Az UT2004 Onslaught módban vezethető járművei arról tanúskodnak, hogy a mennyiség helyett az eredetiség és a játékmenetben betöltött szerep tökéletesre csiszolása kapott mindenek felett álló jelentőséget. Nem mintha a garázsméretre egy szavunk is lehetne...



Manta: Kis ördög. Villámgyors, az egyetlen jármű, mely tud ugrani, így megfelelő kontrollal a legtöbb helyre képes eljutni, ám egy AVRiL rakéta végleg megállítja. Lövedéke erőtlen, tűzgyorsasága viszont könnyen halálossá teszi, akár nagyobb járművek számára is, míg másodlagos „támadási módja", a hirtelen földhöz lapulás a gyalogosokat préseli a pokolba (bocs). A kiegyensúlyozottságot bizonyítja, hogy nehezen fordul, így bár az útba kerülő áldozatokat könnyű elkapni, ellenfeleket aratni nehézkes vele. Két propellerét mintha csak szállításra tervezték volna – de ha csapattársainkat a sebesség le is vinné, a friendly fire kikapcsolt állapotánál másodpercek alatt körbe is tolhatjuk őket a pályán.



Scorpion: Carmageddon buggy. Elsődleges tüzelésmódja igen különleges, egy energiakötelet bocsát útra, amely a legközelebbi tereptárgyra illetve ellenfélre feltekeredik, majd kis idő múltán felrobban. Minél tovább tartjuk lenyomva a támadást, annál hosszabb a kötél. Szinte minden ellen hatékony, ellentétben a másodlagos móddal, mely két kést mereszt ki oldalirányban. A gyalogosokat levágja, a tankoknak ütközve letörik. Fordulékonysága miatt (kézifékes kanyar!) a leghatékonyabb gázolásra, gyorsasága pedig alkalmassá teszi a sürgős erőátcsoportosításra, de nem ő az igazi csodamasina.



Hellbender: Első ránézésre Humvee. Első kipróbálásra remek száguldó terepautó, amellyel lehet dudálni. Kiismerve, teljes, hozzáértő személyzettel a Halálos Fegyver. Persze az UT-ban mindegyik fegyver halálos, a Hellbendert nagybetűssé gyorsasága mellett a tetejére erősített fordított shock rifle teszi, mely pillanatok alatt teleszórja a terepet lila gömböcskékkel, s elég mindössze egyet eltalálni másodlagos tüzeléssel ahhoz, hogy láncban végigrobbanjanak a terepen. Akad egy harmadik ágyú is a platóhoz szegezve, mellyel leginkább nagy erejű mellélövések adhatók le, de biztos vagyok benne, hogy a tőlem távol álló igazi tehetségek pontosan képesek bánni vele.



Goliath: Tank. Ennyi, és nem több. Lassú, de erős, távolra érdemes tüzelni vele, s ha valamihez, hát hozzá nem árt egy, a háttérből töltögető harmadik ember. A második embernek ugyanis a helye garantált a fedélzeti géppuskánál, mely a tankot egyébként könnyűszerrel kilövő fürge Manták és Raptorok elhessegetésére megoldás (ha sikerül egy repülőt az ágyúval kilőni, azért viszont sasszem kitüntetés jár). A féket lenn tartva természetesen tud helyben forogni. Góliát eldöntheti az ütközeteket, érdemes körültekintően bánni vele.



Leviathan: Guruló erőd és tömegszállás. Minden sarkon egy rakétakilövő blokk várja gazdáját, míg a központi sorozatlövő kezelése a sofőrre hárul. A másodlagos tüzelést megnyomva mozgásképtelenné válik, kicsomagolja magát, és feltárul a mélyébe rejtett csodafegyver, melynek tüze a hatékony tömegpusztítás mellett puszta látványjelenségnek sem utolsó. A monstrummal lomhasága miatt tanácsos roppant célirányosan haladni, és pár fürgébb segítséggel fedeztetni, ugyanis a klasszikus szituációnak megfelelően egy Mantával vagy egy Raptorral szemben az óriás szinte tehetetlen.



Raptor: Repül, olyan magasra, amennyire a pályaszerkesztő engedi, elsődleges tüzelésével gyorsan szálló plazmafrászokat engedve a szerencsétlen földhöz szegezettekre, másodlagos módban pedig célkövetős rakétával helyre téve a légi konkurenciát. Manőverező tehetsége pont annyi kívánnivalót hagy maga után, hogy egy AVRiL elől csak a megfelelően szűk terep védhesse meg. Oh yeah, love real 3D!



TC-1200 Slozimobil: A TC-WC különösebben nem hatékony. Amolyan húsvéti tojás a fejlesztőktől, amelyet az UnrealEdben fedeztek fel nemrég, és a konzolból a summon OnslaughtFull.ONSGenericSD parancssorra terem elő. Az ürítési igény járműbe oltott teljesítésével az UT2004 valóban túlmutat minden eddigi multiplayer fps-en.

Hangsúlyozom, a fentiek az Onslaught arzenálját jelentik (a klozetkocsin kívül), az Assault módban még található néhány finomság. Pár általános tipp zárásként talán elkél. A stratégiailag fontos járgányok hatóerején nagyon sokat dob egy link gunos „szerelő". Elengedhetetlen információ, hogy ha a használt járgány nincs tele, a pozíció változtatható a fegyverváltó gombokkal – legjobb persze, ha tele van. A csapattársakra mindig figyeljünk, ha egyszemélyessel hajtunk, még akkor is fel tudnak ugrani – s egy motorháztetőn guggoló AVRiLos vadász a mi életünket is meghosszabbítja. Ha ilyen utasaink akadtak, a kézifékes fordulók (szinte minden járgány esetében az ugrás gomb) elkerülése az alapvető udvariassághoz tartozik. Egyéb esetben nincs is elegánsabb frag egy ellenre farolásnál. Summa summarum, a Colin 04 is kiváló, de az UT2004 járműparkjával, fizikai modelljével és az e kettőből származó vezetési élménnyel azért sem ő, sem mások nem vehetik fel a versenyt. J Nyeregbe!



idevágó boxban! A klasszikus UT szelleme érezteti hatását a hangokon és a zenén is. A menü nem kattog, hanem blippeg, az alapértelmezett bemondó megagonosz (ha ez valakinek nem szimpatikus, három másik közül választhat), és általánosságban minden effekt „olcsóbb". A botok hangjain változás nem esett, talán csak a szókincsük bővült – az én közérzetemen ugyan nem sokat emelt, hogy ezután bele tudják visítani a fülembe, hogy „You dick!", de tiszteletben tartom eltérő igényeinket. A zene – melyet, hogy a tökéletességen csorba sehol se essék, menetközben előhívható, playlisteket kezelő médialejátszón váltogathatunk – is visszavett az UT2003 telt, drámai hangzásából, kihallani a hangok „szintetikusságát", ami persze nem feltétlenül hátrány. Akadnak egész szélsőséges, hmm... az UT2004-nél megfoghatóbb dolgokra optimalizált darabok is, az átlagosnál nagyobb tűrőképességű közönséggel megáldott klubokban örömmel fogadnák őket.

Az UT2004-re kemény kettős feladat hárult. A nagy folytatás, a 2003 túl sok változást, túlságosan eltérő élményt hozott a kiindulóponthoz képest, ezért hiába tobzódott az innovációkban, s keltett megdöbbenést megjelenésével, sok régi rajongó elfordult tőle. A 2004-nek egyszerre kellett hátra és előre nyitnia, az öregek visszahódítása mellett bizonyítania, hogy van létjogosultsága a rövid időn belül kiadott epizódoknak, tudnak annyi újat nyújtani, amennyiért érdemes beruházni rájuk. A cikkből már kiderült: mindkét feladat túlteljesítve, sőt – köszönhetően annak, hogy csomagban gyakorlatilag a teljes UT2003-at és kis híján a restaurált Unreal Tournamentet is megtaláljuk –, az Epic példátlan kiforrottságot, egyedülálló tartalmi és minőségi teljességet hordozó alkotást hozott létre. Ugyanakkor az is biztossá vált, hogy nem fog tudni évente újabb részt produkálni, mert foltozással nem elégszik meg. Megalomániás. A csoda, hogy eredményes megalomániás. Csak azt kívánhatjuk, hogy megtartsa ezt a ritka tulajdonságát – nektek pedig jó szórakozást a következő néhány évre!

Lucas Z

Pro: tökéletesen kiforrott kivitelezés példátlan tartalmi teljességgel

HANGULAT	23	25
JÁTSZHATÓSÁG	25	25
EREDETISÉG	08	10
GRAFIKA	18	20
AUDIO	08	10
ÉLETTARTAM	10	10

GÉPIGÉNY
PIII 1000, 128 MB RAM, 5.5 GB HDD

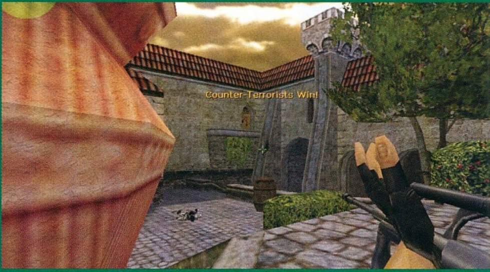
ÖSSZESEN
92%

Kontra: nincs benne semmi lélegzetelállító, megdöbbentő, amitől földbe gyökerezhet leejtett állunk





Csoportos öngyilkos merénylet

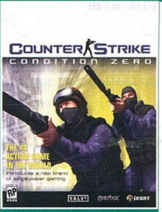


A pálya egyetlen taktikai jelentőségű pontja, ahonnan minden támadási irány belátható

COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

INFOBOX

Kategória: fps • **Kiadó:** VUGames • **Fejlesztő:** Turtle Rock – Ritual – Gearbox – Valve
Web: www.cs-conditionzero.com



- három évig várt bot-support;
- kizsigerelési kísérlet;
- casus belli

Aréna:

UT2004 94%



Battlefield Vietnam 79%



Half-Life 94%



Ezt csúsztatták évekig! E körül csaptak eget rengető felhajtást! Úgy tűnik, maga a Valve sem számított olyan döbbenetes sikerre, amekkora a Half-Life-ot a trónra emelte. Részben felkészületlenül érhette, hogy minden bájtját falják, s a rágördülő pénzgyártó-gépezethez nem párosult erőforrás és „haditerv". Miután úgy döntött, még a népszerű modokból is igyekszik hasznot tömni saját zsebébe, egyik ballépése követte a másikat. A Team Fortress 2 erényeihez már '99-ben ódákat zengtek, hogy utána minden évben sajnálkozhassunk elavulását látva. Amit a Counter-Strike, a még mindig – az élen – élő legenda, a statisztikái alapján szinte csodaszámba menő multiplayer uralkodó alapjain műveltek, sokkal inkább dühítő, mint szánalmas. Kiragadni eredeti alkotói kezéből, majd folyamatosan passzolgatni egyik fejlesztőcsapattól a másiknak, hogy a mindenki számára elérhető kiegészítésből teljes árú részvényugratót faragjanak, méltán vívja ki bárki ellenszenvét. Különösen, ha ilyen tempóban és minőségben produkálják.

Mi is hát tulajdonképpen a Condition Zero, mely annyi kiállításon mutogatta már magát, hogy kezünkön meg sem tudjuk számolni, s közben annyi mindent hallottunk róla, hogy már semmiben sem vagyunk biztosak? Single player mód, ennyi minden, a hivatalos dokumentációk és a hirdetések káoszában rejlő hihető információ, s egyben az, amiben a legtöbben biztosak. Itt nem is csalódhat senki, tényleg az. Ám egy szóló CS-t sokféleképpen el lehet képzelni, és pechünkre ez a Valvénak is ment. A legkézenfekvőbb egy pár óra alatt összeállítható hadjárat – grrr, gyakorlatilag egy hosszú map list –, melyben bot-barátaink CT és terror oldalon is bevezetnek a csánter krájk rejtelmeibe. Az alap ugyan nem szűkölködik furfangokban-praktikákban, melyeket nem árt az emberi játékosok osztotta megszégyenülés nélkül elsajátítani, de ennyi 10000 Ft/40$-ért, amikor az égés terhe mellett egy eredeti HL birtokában (2000 Ft) ingyen játszhatunk, kevés. (A profi csánterek külön kategória, ők egyrészt levonhatnak az ítéletből annyi százalékot, amennyit jól esik, másrészt meg már egy hónapja pontosan tudják, hogy ez az egész nekik csak egy fizetésre felszólító üzenet.) Márpedig a hivatalos CZ ennyi. A meglepő, hogy akad a csomagban nem hivatalos is (no meg, hogy el ne felejtsem: Half-Life 2 videogyűjtemény az eddig megjelent darabokból). A Valve újsütetű üzleti húzásai lenyűgözők: szabadon telepíthető formában, „Deleted Scenes" néven (ami ugye kisebb paradoxon) hozzácsapták a pakkhoz a Gearbox – Ritual valamivel kevesebb, mint egy éve lefagyasztott, majdnem kész munkáját. Vajon ezt a csapatok iránti szolidaritásból, vagy azért tették, hogy ne mondhassuk: kevés? Valószínűleg mindkettő – a baj az, hogy ettől a végeredmény nem sokkal több… sőt.

DVD ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- **Csalás**
- Animáció
- Vágatlan



„Egy szóló CS-t sokféleképpen el lehet képzelni – pechünkre ez a Valvénak is ment."

Lássuk sorjában! A Condition Zero ikonja alatt tehát egy kampány-mód rejlik, mely kizárólag az antiterroristák szemszögéből hajlandó bemutatni a küzdelmet – úgy látszik, már egy játék összeállításakor is félni kell. A Turtle Rock 6x3-as egységekre osztotta a kizárólag merénylet-megelőzést és túszmentést követelő pályákat – vagyis e téren semmi frissesség. Egy osztásban bármelyiken elkezdhetjük a bűnfelszámolást, a haladási sorrend természetesen lineáris. Végezvén, a négy különböző nehézségi fokozatért négy stilizált plecsni a jutalmunk. Egy térképet úgy biztosíthatunk, hogy legalább három nyert meccset hagyunk magunk mögött, és kettővel járunk az ellen előtt, emellett pedig teljesítjük a kitűzött kihívásokat. Leginkább ezek húzzák el a küzdelmet. A kihívások alapvetően kiváló megoldást jelentenek arra, hogy a kezdőkből bátor vezéregyéniség (ölj meg marha sok ellenfelet), minden fegyverrel kitűnően bánó (ölj meg adott fegyverrel / pajzs mellett marha sok ellenfelet) gyors játékos (nyerd meg a meccset 75 másodperc alatt) váljon, de amikor a cél négy túsz kimentése, és csapatunk folyamatosan kiirtja a terroristákat, mielőtt mi a célhoz érnénk velük, az ötlet előnyössége csak-csak megkérdőjeleződik.

Minden meccs előtt összeállíthatjuk adott számú pontból és adott személyt szerepeltető listából csapatunkat. A tagok három különböző tulajdonságban (jártasság, bátorság, csapatmunka) térnek el öt szinten, valamint legszívesebben használt fegyvereik különbözők. A tehetségesebb botok természetesen több pontot kóstálnak, azokat meg csak nyert meccsekkel gyűjthetünk. Igen könnyű módja ez a fokozatosan erősödő csapat szavatolásának, és végtére is nincs semmi kifogásolnivaló benne, de a bajnokság egészének egyszerűségén azért megütközik az ember, hisz a hátán kellene, hogy vigye a programot. Az UT2004-ben ehhez képest mintegy mellékesen lapul ennél ezerszer összetettebb és izgalmasabb rendszer.

A botok AI-ja (mely igazából az egyetlen lényeges, munkát igénylő fejlesztés) már hálásabb téma. A pálya kihasználásában, a körülmények változására adott válaszaikban, a csapatmozgásban, de még a programozott irracionális cselekedetekben is döbbenetesen emberiek. Ha legyengülve zajt hallanak, a lehető legelőnyösebb fedezékhez bújnak; ha álló objektumot fedeznek, ahogy azt bárkik tennék, körbekempelik a területet, és várnak, minden információra reagálnak, hol céltudatos meglódulással, hol bizonytalan, ideges forgolódással. De ami igazán meglepett, hogy a frissen megjelent törhető tereptárgyakat emberhez illően minden cél nélkül össze is törik, és a zsinórban nyert negyedik, ötödik kör után elkezdenek késsel rohangászni. J Emlékszem az első, egymás fején ugráló, rohanó, beszoruló CS botokra – ilyen viszonylatban a CZ-fejlesztés maga az élet. Egyedül first person módban követve őket tűnhet fel, hogy a harci szituációkat néha illogikusan kezelik, és sokszor mesterségesen tévesztenek célt (normál fokozatig persze).

Csapatunk mozgása igyekszik abszolút hozzánk igazodni, ugyanakkor el is várja tőlünk, hogy az élen járjunk, és a kritikus helyzetekben a mi csapásunkat követhesse. Ettől természetesen nem mozog az egész CT brigád falkában, a kétháromfelé oszlás a pályáktól függően automatikus, a másik csapat mindössze igyekszik a mi akcióinkat kiegészíteni. Ez a túlzott vezérszerep néha elképesztően irreális – például a bombahatástalanítással akkor is meg akarnak várni, ha a pálya túloldalán próbálok vadászni, s ezért veszteni meccset több mint dühítő. Az, hogy minden szerencsétlenül elsült sorozatunkat, amelyik valahogy mégis terroristát ölt „Nem semmi lövés, uram!"-mal pátyolgatják, az idióta húzásainkról meg diszkréten hallgatnak, szintén nem emberi vonás, de ezen a téren a realizmus talán nem is hiányzik igazán. Az ál-rádiókommunikáció minden egyéb tekintetben szintén jól sikerült megoldás, anélkül, hogy bármit is olvasnunk kellene, folyamatosan tudatában lehetünk társaink mozgásának és tervezett akcióinak – és az I'm gonna camp! – Me too! – Roger! szintű üzenetek megértéséhez még különösebb angoltudásra sincs szükség. Bár az UT2004-hez hasonlóan mi rádión nem adhatunk parancsot a botoknak, az ő felükön legalább annyira tökéletessé formáltak min-

Box fiataloknak

A Counter-Strike lassan már öt éve annyira általánosan elterjedt alapprogram, hogy aki fps-ekkel kezd foglalkozni – de elég, ha csak betér egy internet kávézóba – szinte lehetetlen, hogy ne találkozzon vele. Ennek ellenére ebben a cikkben kötelesség röviden vázolni a mibenlétét. A szimpla Half-Life modifikáció első bétája '99 tavaszán tört ki a netre, s azóta milliók fogyasztják igen lassan bugmentesedett és stabilizálódott bitjeit. Borzasztó primitíven: terroristáknak adott pályák két pontjából egyen bombát kell lerakniuk, és a felrobbanását biztosítaniuk, míg másik pályákon a túszokat kell a rendőröktől megóvniuk, akiknek a célja mindig a fentiek ellenkezője. Újjáéledés nincs, így a feladat a másik csapat teljes likvidálásával is megoldható. A fegyverválaszték mindkét oldalon bőséges, de a pénzt eredményes játékkal – jó csapat és sunyi lelkület mellett bujkálással – meg kell keresni rá. Amilyen egyszerű az alapkoncepció, olyan mélységek rejlenek a professzionális „csézésben". A pályák minden poligonjának kiismerése, a kód adta apró trükkök felfedezése előnyt és győnyört jelent. Én is – vagyunk ezzel így még egy páran – azért nem játszom minden este, mert gyenge idegeimet frusztrálja, hogy mielőtt elsüthetném a fegyverem, már a tökéletes fejlövést szemléltető, szenvedő alannyá váltam, s marad nekem az interaktív sportközvetítés közel sem teljes élménye.

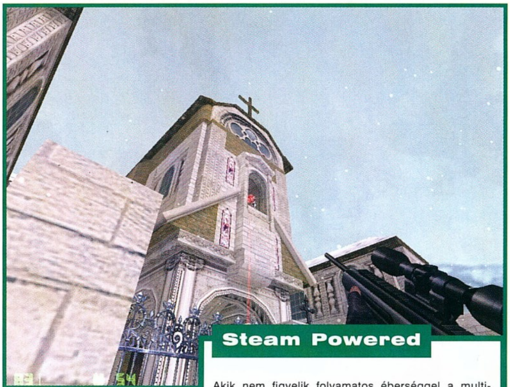


A fejlesztés tortúrája

A CS sikere 2000 vége felé kezdett olyan elképesztő méreteket ölteni, amelyet a Valve már biztos, sőt kötelező beruházási alapnak érzett, s megbízta állandó pajtását, a kiváló kiegészítőket gyártó Gearbox Software-t, hogy ebből is hozzon ki valamit, ami újabb örömöket szerez a Half-Life franchise mindkét oldalának. A fejlesztés a csapat megosztottsága és bizonytalansága miatt a vártnál tovább húzódott, és kicsit talán kapkodva átkerült a SiN óta – melynek sikertelenségét nagymértékben a Half-Life okozta – megszeppenten támolygó Ritual kezébe. A fiúk enerváltságát ez a megbízás sem tudta megtörni, és a már több évre nyúló késés után a Valve szembesülve az eredménnyel pánikszerűen vágta azt kukába, s bízta meg a Michael Booth vezette CS bot programozóit, hogy teljesen új koncepcióval mentsék, ami még menthető. Ők a Turtle Rock, és mentőcsapatnak meg kell hagyni, nem rosszak – milyen eredményre juthattak volna, ha előtte még játékfejlesztéssel is foglalkoznak...

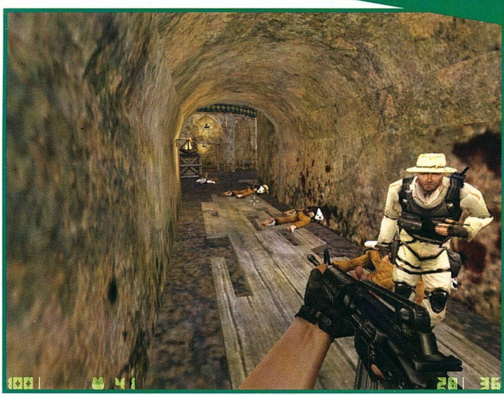
dent, hogy példaképp, ha jelentés közben kapnak halálos lövést, belehörögnek a mikrofonba.

Tehát a Counter-Strike összehasonlíthatatlan hangulatából immár meglepően sok átjön nem hálózatban játszva, de ugyanazt az élményt sosem nyújthatja, és ha valaki botokat akart, az eddig is megkaphatta (sőt, játékot indítva az ingyenesen letölthető változatok konfigurálhatósága általában sokkal kevésbé korlátozott), ezt leszámítva pedig szinte semmi nem történt. Elkeserítő, hogy még a túszok sem kaptak a fent ajnározott AI-ból – létrát mászni sem képesek. A 18 pályából csak három új – meg kell hagyni, azok fantasztikusak, látszik rajtuk a sokórás teszt minden pillanata. Nincsenek tökéletesen védhető pontjaik, az alternatívák száma alig felmérhető, minden lélegzetvétel 100%-os odafigyelést igényel, tökéletesen illeszkednek az eddigi, félelmetesen kiegyensúlyozott CS játékmenetbe. Élvezetesek, izgalmasak, hangulatosak, és a többihez mérten még szépek is, de az UT2004, bármennyire is más kategória, ugyanennyi pénzért 106 gyönyörű pályával jelent meg. Kozmetikázáson, textúracserén átestek a régi térképek is, ám egy 6 éves engine-en bármilyen is, ezt nagyon nehéz észrevenni. Ellentétben a duston lógó reklámzászlóval – nyilvánvaló volt, hogy egy cybersport játékba előbb-utóbb belemásznak a szponzorok, de az, hogy a CS az első, öt pontot rögtön rontott a hangulatomon.



A Deleted Scenes biztosította lehangolódáshoz képest sajnos még egy in-game banner sem sok. Nem csodálom, hogy a Valve nem volt hajlandó ezt a Counter-Strike név alatt kiadni (ha így tett volna, az ítélet most 50% körül mozogna). A Gearbox ugyanazon az úton indult el, amelyiken az Opposing Force-t és a Blue Shiftet is végigvezette, vagyis a Half-Life nyomdokain lépdelő, epikus logikai-ügyességi-kaland single fps fejlesztésébe fogott, amelyben a Black Mesából való menekülés helyett a világot kell megtisztítanunk a terroristáktól, néhol csapatjátékot színlelve, de javarészt mégiscsak úgy, hogy az akció oroszlánrésze rajtunk múljon. Ezt az eltévedt, haladásképtelen hozzáállást a Ritual közismerten kreatív csapata is csak csekélységekkel tudta megtámogatni. Úgy tűnik, a hatalmas elvárások alatt a legkitűnőbb fejlesztőgárdák is összeroppannak.

„A Deleted Scenes 'jutalomcsomag' 4-5 éve teljes értékű koronája lehetett volna a Half-Life sagának, ma már csak elrettentő példa, amellyel a tétova pénzéhség és az idő vasfogának viszonyát lehet demonstrálni."



Az egymástól független, a világ rengeteg pontján Iraktól Kubán és Stájerországon át Szibériáig teljesítendő küldetéseknek semmi közük a Counter Strike-hoz, de még Half-Life oldalról sem tesznek le maradandót az asztalra. A feladatok, a karakterek, a fegyverek ugyan próbálnak CS asszociációt sugallni, de a ma már minden ízében szinte archaikus játékmenet ezt szánalmas küszködéssé teszi. Menni, sarok mögül kiugrani, guggolni, lő-

Steam Powered

Akik nem figyelik folyamatos éberséggel a multiplayer fps-ek világát, azok joggal kérdezhetik, mi az a sokat emlegetett Steam. Egyszer kifejtjük majd teljes mélységében, de egyelőre annyira kell szorítkoznom, hogy a Valve tavaly üzembe helyezett online rendszere, mely elsősorban annak a biztosítására szolgál, hogy mindenki eredeti példányt használjon. Nagy elvi előnye az egymáshoz és a Valve termékeihez való könnyű hozzáférhetőség, a termékfrissítés és az internetes játék megkönnyítése. A gyakorlatban a letöltések csigalassúak, hetente egyszer vagy negyed napra fixen leáll, és mivel mind a patch-ek elérését, mind a szerverkeresést és -csatlakozást a népszerűbb modokban ide korlátozták, egy-egy ilyen alkalomkor fix az összeomlás, a több órákig tartó töltögetés, és az érdembeli játék ellehetetlenülése. Ezek után még a Valve mer panaszkodni a horribilis költségekre... ugyan, ki kérte?



„Egy cybersport játékba előbb utóbb nyilvánvaló volt, hogy belemásznak a szponzorok, de elszomorító, hogy a CS az első."

ni, pásztázni, lőni, dobozokat húzogatni, felmászni a szellőzőrendszerbe, leugrani, kiugrani, lőni, néha esetleg száloptikával kémlelve lopakodni, valamit felrobbantani, valamit, ami fel akar robbanni – lerobbantani, pár idiótát odébb toszogatni kicsi, kacskaringós, kiszámítható pályákon már nem az az átütő élmény, ami volt öt éve. Főleg, hogy a pályák néhány méteres belátható területe sem szép -hordoz még némi hangulatot ez a stílus, de az ember már csak újra vágyik (vagy ha nem, akkor legalább a 2D-ig nyúljunk vissza, és ne kelljen érte tízezret fizetni). A két fél közti összhang teljes hiányát (illetve időrendben egymásutániságukat) jelzi, hogy az AI fejlesztésből sem kölcsönös egy eredmény sem. A DS semmit sem bíz a véletlenre. Ilyen szkripttengert nem mostanában – talán még régebben sem – láttam. A legtöbb valós idejű fizikai rendszer híján a pályaelemek pusztulásáért felel, párkányokat tör, meg házakat dönt le (ami azért szép dolog), de az önállóság a nem játékos karakterekre sem jellemző. A legapróbb mozdulatnak is kódolt feltételei vannak, a spontán cselekmény előidézése majdhogynem lehetetlen. A Deleted Scenes „jutalomcsomag" 4-5 éve teljes értékű koronája lehetett volna a Half-Life sagának, ma már csak elrettentő példa, amellyel a tétova pénzéhség és az idő vasfogának viszonyát lehet demonstrálni.

Nehéz eldönteni, hogy tulajdonképpen mit is értékeljünk a Condition Zeróban, hisz a Valve mellékeli a CS 1.6-ot, de nem engedi, hogy a CZ tulajdonosok együtt játszhassanak az „ingyenélőkkel", vagyis ez elméletben külön Counter-Strike. Ide csomagolja a megbukott, befejezetlen single player koncepciót, hogy ne kérdezhessük, „csak ennyi?", de leveszi róla a kezét, mintha valami bonusz werkfilmet adna, amelyik olyan, amilyen, örüljünk neki, hogy még ezzel is törődik. A százalékérték sajnos nem tükrözheti tisztán azt, amiben a Condition Zero a többletet nyújtja, mert maga az alap nem véletlenül számít lassan öt éve a legnépszerűbb multiplayer fps-nek. Aki azonban el tud tekinteni néhány új pályától (melyek előbb-utóbb úgyis szabadon letölthetővé válnak), a bot-támogatástól (melyre már jó ideje kínálkoznak ingyenes alternatívák) és egy egy éve befagyasztott játék akkor is elavult bétaverziójától (amelyre ugyan kinek fáj a foga?), azt óva intem a vásárlástól... valószínűleg már későn. A Condition Zero eladásai megjelenése után azonnal listavezetővé váltak. A Valve nevét pedig lassan beilleszthetjük az Electronic Arts és a Microsoft Corporation közé.

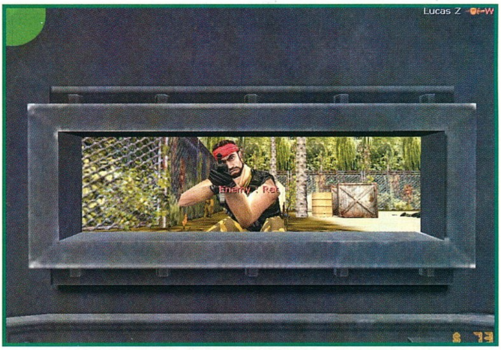
Lucas Z

Havidíj???

Miután a Steam regisztrálta a Condition Zerót, egy üzenetet küld, melyben engedélyt ad az *egy hónapig tartó* ingyenes online játékra. Ennél dühítőbb fogadtatást, miután az eredeti példányáért 10000Ft-ot (Steamen keresztül 40$-t) befizető áldozat – mert áldozat – szembesült azzal, hogy a CZ kong az ürességtől, s legalább a biztosnak gondolt multiplayer támogatását szeretné élvezni, talán nem is lehet kitalálni (félek, kapunk még cáfolatot). A Valve tehát nem elégszik meg azzal, hogy ami eddig ingyen volt – s mellesleg nem is a saját szülötte –, azt most egy keményebb összegben kifizessék neki, hanem rendszeresen akar pénzt kihúzni a Counter-Strike-ra rászokottaktól? Erre a fogásra nem lenne erős a beetetős drog dealer párhuzam (ráadásul olyan dealeré, aki más anyagát sajátította ki, miután a laborjába hívta kísérletezni). Egyelőre a több ezer meghökkent vásárló nem kapott konkrét választ – reméljük, ettől a módszertől azért ódzkodnak, és talán marad valami az üzletemberek mellett a mi olyannyira felmagasztalt tehetségű játékfejlesztőinkből is.

Team Fortress 2

A Brotherhood of Arms beszédes alcímén futó játék szintén egy ingyenes mod kereskedelmi forgalomba hozható változata... annak kísérlete... volt. A két ausztrál programozó agyából kiszökkent, szökellt Team Fortress talán már nyolc éve, hogy átformálta az online fps-ről kialakult asszociációkat, meghonosította a valódi csapatjáték, a közösség fogalmait. Több küldetéscél, védő- és támadóállások, eltérő feladatú kasztok! A Quake alapú program még ma sem teljesen elhagyatott,- és még kevésbé a Half-Life-hoz készített folytatás, a Team Fortress Classic, mely akár a Steamről is letölthető. '99-ben még mindenki biztosra vette, hogy a TFC hegemóniáját semmi sem törheti meg, így a Valve először ezen tornáztatta meg gondviselő ujjait. Nagy dérrel-dúrral, 12 kaszttal, megszámlálhatatlan pályával, elképzelhetetlen játékmódokkal, rengeteg járművel és fegyverrel együtt beharangozta a sajtó által rögvest isteníteni kezdett folytatást, mely eredeti, 2000-es megjelenési dátumának idején még valóban hatalmas durranás lett volna. Ma már nem tud semmit, amit akár az ingyenes és független Enemy Territory ne tudna. A slusszpoén: megjelenési dátuma december 9.



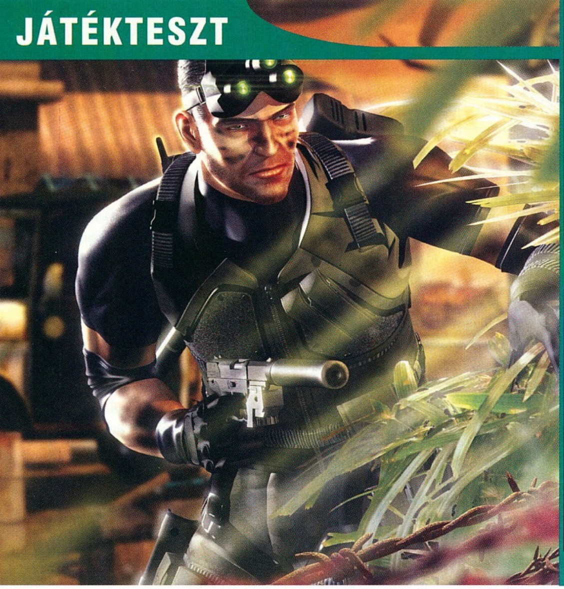
Pro: kiválóan megvalósított bot-támogatás, három remek új pálya

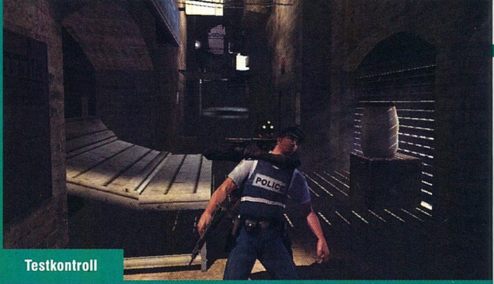
HANGULAT	19	25
JÁTSZHATÓSÁG	21	25
EREDETISÉG	04	10
GRAFIKA	14	20
AUDIO	08	10
ÉLETTARTAM	00	10

GÉPIGÉNY
PIII 500, 128 MB RAM, 750 GB HDD

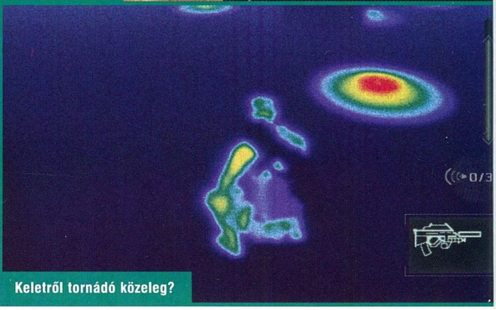
ÖSSZESEN
66%

Kontra: ezen kívül semmi, de semmi, amiért pénzt érdemes kiadni!





Testkontroll

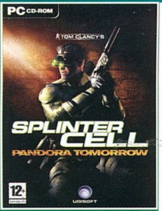


Keletről tornádó közeleg?

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

INFOBOX

Kategória: TPS • **Kiadó:** Ubisoft • **Fejlesztő:** Ubisoft • **Web:** www.splintercell.com



- **17 küldetés, Tom Clancy-történet, továbbfejlesztett fegyverek**
- **négy újszerű multi player mód**

Aréna:

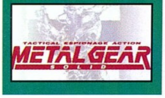
Splinter Cell 92%



Metal Gear Solid 2 92%



Metal Gear Solid 90%



Alig több, mint egy évvel ezelőtt került piacra a Ubisoft akkori legnagyobb dobása, a Tom Clancy nevével fémjelezett Splinter Cell. Mivel a program jelentős mértékben hozzájárult az akkoriban nagyon kényes anyagi helyzetet magáénak tudható kiadó talpra állásához, a folytatást még a hivatalos bejelentés előtt biztosra vehettük. A Pandora Tomorrow épp csak lekéste az egy éves évfordulót, így aztán a verőfényes napsütés ellenére sokan valószínűleg inkább a hűvös árnyékokat fogják választani...

Gratulálunk, ön világkörüli utazást nyert! Persze a legkevésbé sem kéjutazásról van szó, hiszen a párizsi Eiffel-tornyot is legfeljebb ejtőernyő-végről kaphatjuk lencsevégre. A konfliktus elhárítása során rendre más-más ország levegőjét szívhatjuk, persze a rájuk jellemző grafikus köntösbe bújtatva. A jellemzően Clancy-stílusú sztori (mondjuk, másmilyen meg nehezen lehetne, ha egyszer őt bízták meg a forgatókönyv megírásával) elegendő feszültséget hordoz magában ahhoz, hogy a játékos ne zökkenjen ki Sam Fisher szerepéből. A történet nagy vonalakban a következő: 2006-ban az USA ideiglenes katonai bázist létesít a világ legfiatalabb demokráciájában, Timorban, hogy szükség esetén megvédje azt az indonéz militánsoktól. Ez önmagában talán még nem lenne casus belli, az amerikaiak azonban nem restellnek további támaszpontokat létrehozni, ahonnan játszi könnyedséggel elérhetik Észak-Koreát és a muszlim államokat. No, ekkor már kiborult a bili, és az amúgy sem túlságosan Amerika-barát gerillák egyesültek Suhadi Sadono vezetése alatt, aki az indonéz kormány nagy részének (természetesen nem hivatalos) támogatását is maga mögött tudhatta. Suhadi elfoglalta a jakartai USA nagykövetséget, és ezzel kezdetét vette a kémjátszma... Hogy mi a tanulság? Ha szeretsz utazni, legyél kém.

DVD ROM

- Javítás
- **Demo**
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- **Csalás**
- Animáció
- Vágatlan



Lássuk azt a szelencét! Az eltelt egy év alatt a Ubisoft programozói mellett Sam Fisher sem pihent, s profi tornászokkal és akrobatákkal való konzultációja után úgy döntött, felvesz még néhány közönségsikerre számító mozgást amúgy sem szűk repertoárjába. A szűk sikátorokban eddig is jól használható Van Damme-féle spárgában most már át tudja helyezni a



testsúlyát egyik lábáról a másikra (Half Split Jump), és ebből az állásból eddig elérhetetlen helyekre is fel tud kapaszkodni. A rudakon, csöveken való csimpaszkodás is új, számomra eddig nagyon hiányzó elemmel bővült: most már akár fejjel lefelé lógva is tüzelhetünk, így nehezebben vesznek észre, és a lövés után egy gyors mozdulattal újra évezhetjük a sötétség jótékony hatását. A leggyakrabban használt újdonság azonban az a különleges egységek által alaposan begyakorolt, SWAT turn-nek nevezett mozdulat lesz, mellyel a falhoz lapulva szinte észrevétlenül tudunk átslisszolni pl. nyitott ajtók előtt.

A játékmenet fikarcnyit sem változott az előző részhez képest, talán csak annyit, hogy most még inkább a lopakodáson, az észrevétlenségen van a hangsúly, sokkal több olyan küldetést kapunk, melyek során a „halált okozó testi sértés" alkalmazása tilos. Aztán persze ott van ennek a fordítottja is, amikor igenis el kell tennünk láb alól bizonyos célszemélyeket (ilyen esetekben figyeljünk arra, hogy nem elég őket leütni, ne féljünk használni a jó öreg SC-20K-t). Az AI mintha fejlődött volna egy hangyalábnyit, többször megtaláltak olyan helyeken is, ahol erre az előző rész tapasztalataiból kiindulva egyáltalán nem számítottam. A kutyák most nem sok vizet zavartak, az automata gépfegyverek úgyszintén – most, hogy visszagondolok, egyik pályán sem találkoztam komoly akadállyal, pedig egyből nehéz fokozatban nyomtam végig. Nekem még mindig szúrja a szememet, hogy az egy területen járőröző őrök és terroristák rá se bagóznak arra, hogy az eddig félpercenként látott kollégájuk hirtelen szőrén-szálán eltűnik – ezt meg lehetett volna oldani például úgy, hogy a megmaradt őr egy idő után gyanút fog, és fokozott figyelemmel elkezdi keresni a másikat, esetleg szól néhány közelben tartózkodó társának is. Persze, tudom én, hogy mindez a könnyebb játszhatóság miatt van így, de sokat dobott volna az életszerűségen.

A pisztoly hatékonysága sokat javult azáltal, hogy másodlagos tüzelési módban lézeres célzást is használhatunk, arra viszont ügyeljünk, hogy lehetőleg ne akkor pásztázzuk végig a leendő áldozatot, amikor éppen felénk néz, mert vak egységgel egyszer sem találkoztam...

Tükröm, tükröm, mondd meg nékem... A külcsínre már Sam első felbukkanásakor sem nagyon lehetett panaszunk. Nos, az effektekre éhes játékosok számára jó hírem van, a Pandora Tomorrow első pillantásra szinte változatlan grafikai megvalósítása jelentős finomításokat hordoz. Kezdjük mindjárt a vízzel. Hát az valami fantasztikusan néz ki. A fény-árnyékhatások is kontrasztosabbak lettek, és sokkal több a kilőhető fényforrás (a szélben lengedező lámpa telitalálat). Az hangulatteremtő hatások is finomodtak, a tűz felett vibráló meleg levegő, vagy ahogy a villám fénye egy pillanatra megvilágítja a környezetet, mind kiváló munka. Leginkább a dzsungel megvalósítása vett le a lábamról, ezt egész egyszerűen látni kell, mert a képek nem képesek visszaadni azt a fülledt hangulatot, ami ezeket a pályákat jellemzi. A sűrű aljnövényzet, a riadtan szétrebbenő madárcsapatok, a természet hangjai egytől-egyig remekül betöltik a hangulatfelelősök szerepét. Az ellenséges egységek animációja már kevésbé tetszett, a mozgásuk néha kissé robotikusnak és mesterkéltnek tűnt, bár szerencsére az útvonalkeresésért felelős algoritmus jól sikerült, az egymásba, illetve a tereptárgyakba akadás igen ritkán fordult elő. Az engine sebességén is csiszoltak, most már nem szaggat, például az éjjellátó használatakor, ha az élsimítás be van kapcsolva.

„The world is small, nasty and complicated, and everybody dies alone" – Sam Fisher



Aki bújt, aki nem, megyek! A többjátékos részről sajnos nem tudok érdemben nyilatkozni, mivel nem volt lehetőségem kipróbálni élesben, csak az oktatórészt és néhány pályát néztem meg. A játékmódok nem a szokásos deathmatch és capture the flag, hanem a szabotázs, mentőakció és hatástalanítás köré épülnek – itt leginkább a türelem és a taktikus gondolkodás kap szerepet, nem a megyek, oszt' lövök játékstílus (ugye, LaWMaN?).

Táp, táp, táp. Az bizony – a lopakodós, gondolkodást és egy kis taktikai érzéket is megkívánó játékra kiéhezett kommandós-jelöltek vessék rá magukat erre az újfent remekül sikerült bújócskára, mint a sirályok Pizsire. A realisztikus fény-árnyékhatások, Sam kifinomult animációja és a jól felépített küldetések mellett igazából csak a rövid játékidőt említeném meg, mint komolyabb negatívumot – ha nem csal az emlékezetem, mindössze egyetlen szombatomat kellett rááldoznom, ami valljuk be, nem túl szívderítő. Sebaj, talán a következő részre Clancy úr is hosszabb történetet kerít hozzá, és a fejlesztőknek is több ideje lesz a megvalósításra. **Hunor**

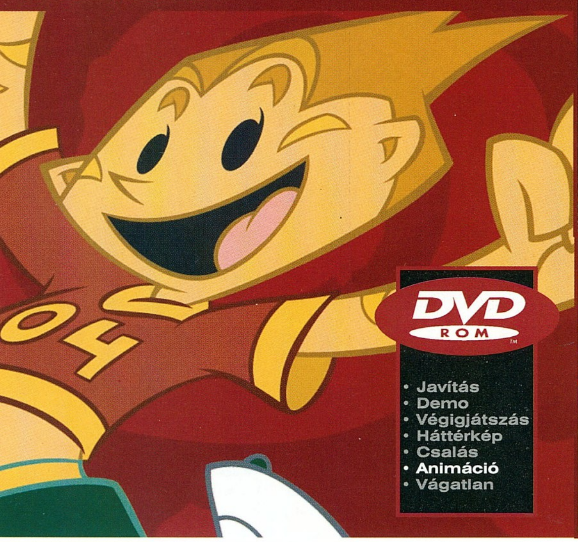
Pro: továbbfejlesztett engine; új mozdulatok; Clancy-hangulat

HANGULAT	25	25
JÁTSZHATÓSÁG	24	25
EREDETISÉG	07	10
GRAFIKA	18	20
AUDIO	10	10
ÉLETTARTAM	06	10

GÉPIGÉNY
PIII 1000, 256 MB RAM, 3 GB HDD

ÖSSZESEN
90%

Kontra: az AI nem elég életszerű; rövid játékidő







UEFA EURO 2004

INFOBOX

Kategória: sport • **Kiadó:** EA Sports • **Fejlesztő:** EA Sports • **Web:** www.ea.com



- Az Európai foci ünnepe
- EA Sports játék!
- 51 európia csapat

Aréna:

Pro Evolution Soccer 00%



FIFA 2004 00%



ISS3 00%



Na, idefigyeljenek Maguk, ott az UEFA központban! Ez már mindennek a teteje! Engem Oltoványi Hajnalkának hívnak, és azért írok önöknek innen, Budapestről, mert hangot akarok adni mérhetetlen felháborodásomnak. Szörnyen elszomorít az a tény, hogy Önök minden emberi kapcsolatot sárba tiporva, pusztán a mérhetetlen profit bekaszszírozása reményében tönkre teszik az életemet. Minden rendben volt egészen tavaly év végéig. Kapcsolatom Jenővel reményteljesen alakult. Gondolom, maguk azt sem tudják, ki az a Jenő! Vagy igen? Na mindegy, biztos, ami biztos, először pár szót róla. A Jenő a barátom, vagyis a pasim. Remélhetőleg majdani gyerekeim apja, ha maguk el nem cseszik. A megismerkedésünket követő hetekben rengeteget foglalkozott velem, virágot hozott, dizsibe vitt, szóval nagyon szépen indult a dolog... Ellenben, ha a mostani helyzetet nézem, sírni tudnék. Ha Önökön múlik, sörhasú, pörköltfoltos trikóban, távirányítót kapcsolgató, nyálcsorgató zombi lesz belőle. Azt még valahogy elviseltem, hogy szerdánként valami Bajnokok Ligáját bambul a haverjaival! Mondom, rendben van! Még az is belefért, hogy egy nap rögtön két meccset néztek, amit mi a lányokkal igencsak furcsálltunk, hiszen mi sem ülünk be egymás után két dauerra a fodrászhoz... De amivel Jenő most hozakodott elő, az túl megy minden határon. Mi az, hogy nem megyünk nyaralni a maguk francos focija miatt? He? Mi az, hogy két héten keresztül minden egyes nap két meccset adnak főműsoridőben? Na, ezt valaki nagyon gyorsan magyarázza meg nekem, mert ki fogok akadni, és azt nem teszik ki az ablakba. Mert teszem azt, ha nem pont akkor mennénk a Pucuékkal a Kanárira, akkor is sikító görcsöt kapnék, mert ugye, hogy nézném meg a Huanita könnyei sorozatot? Na, hogy? Sehogy, mert a Jenő pont akkor fog a fotelben gubbasztani az ikszedik meccset és ipszilonodik sört fogyasztva az idióta p*nabubus haverjaival. Maguk aljas trógerek! Tönkreteszik a kulturális, szexuális és társadalmi fejlődésemet. Pfuj. Szemét banda.

Maradok tisztelettel,

Oltoványi Hajnalka
okleveles műköröm és feng shui mester a Jenő barátnője from Budapest



A Csoport

Görögország
Portugália
Oroszország
Spanyolország



Tisztelt UEFA! Gondolom, olvasva barátnőm levelét, felmerült a kétely elméjének tisztaságával kapcsolatban. Először is engedjék meg, hogy bocsánatot kérjek Hajni kirohanása miatt. Higgyék el, nem úgy gondolja. Tulajdonképpen nem is gondol Ő semmit sem... Csak képviseli saját és kozmó-nauta barátnői érdekeit. De hát ugye, kérdem én, mit tudhatnak Ők a fociról? Mit érzékelnek Ők e nemes harc mögöttes tartalmából? Semmit. Abba bele sem merek mélyebben gondolni, mi lesz, ha megtudja, megjelent az UEFA EURO 2004-is! A fiúkkal már megegyeztünk, körmérkőzéseket fogunk játszani az esti meccsek előtt! Már csak azt várom, hogy Tufát elengedjék szintén egy hónap fizetés nélküli szabira, akárcsak engem, mert különben kereshetünk új Török válogatottat! De ez legyen a mi bajunk. Viszont amit összehoztak! Az nem piskóta. Király! Jimmy! Árpy! Gondolom, ezt most nem értik. Tudják, olyan, mint a cool meg a rulez, csak jobb! Miért? Nos, arra is ki fogok térni levelem folytatásában.

C Csoport

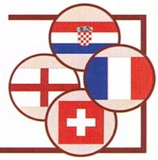
Bulgária
Dánia
Olaszország
Svédország



Újdonságok? Amikor az Electronic Arts február elején bejelentette, hogy nagy örömükre szolgál segíteni az UEFA promócióját az európai futballrajongók táborában, megpendült egy idegszálam, ami azt súgta, hogy szegény rókát megint nyúzzák. Ugyanis nemrég még a FIFA 2004 pörögte haláltáncát a számítógépem meghajtójában, néha helyet cserélve a Pro Evolution Soccerrel, amelyet ha jól sejtek maguk annyira nem játszanak ott, a központban... Az őszintét megmondva attól tartottunk a fiúkkal, hogy „kenjük be sz*rr*l, azt jól van" helyzet fog kialakulni. Mondtam is a Karcsinak, hogy semmi gáz, majd veszünk sört inkább abból a tizenpárezer forintból, és lejátsszuk a frankó mérkőzéseket a már meglévő programokkal. De a kíváncsiság nagy úr ám! Megnéztem. Sör marad a boltban, stex meg ugrik a progira. Na, csak vicceltem. Sör is kell!
A kanadai fiúk ott az EA-nál megfogták a lényeget. Végigjátszhatjuk az első sorsolástól kialakított menetrend szerinti meccseket, vagy saját variációkat is randomizálhatunk, ha úri kedvünk úgy tartja. A Fantasy opció szerint egy nagy „kosárból" válogathatjuk össze kedvenc sztárcsapatunkat, így akár együtt játszhat Giggs, Kahn, Ronaldo és Henry. Ez már csak azért is jó, mert ha sikerül elhalásznom Zotya orra elől a szőke hajmester angolt, akkor nálam már csak a cserepadon kap helyet, és onnan nézheti végig, hogy játszanak a nagyok!!!! Micsoda elégtétel gonosz germanomán lelkemnek!

B Csoport

Horvátország
Anglia
Franciaország
Svájc



Az 51 európai csapatot felvonultató programban ott sasol a magyar „grundfoci" válogatott is, amellyel legfeljebb a mazochista Kefe barátom fog nyomogatni... Ezt már csak abból gondolom, hogy az új morálrendszer kapcsán az előzőleg játszott meccseken felmutatott egyéni és csapatteljesítmény is alapvetően befolyásolja a válogatott teljesítményét. Van rá egy százasom, hogy mindenki hisztizni fog a pályán. De speciel az olaszok is aggódhatnak Totti miatt. Oszkárt neki!!!!

Van bőr a képünkön. Na, az van! Legalább is ott biztos. Mert, ami a labdát illeti, majdnem sírva fakadtam. És az a harci helyzet, hogy meg kell védenem az EA programozóit és grafikusait, mert ugye hozott anyagból kellet dolgozniuk. Én még ilyen randa labdát nem láttam! A két évvel ezelőtti VB kapcsán is

D Csoport

Cseh Köztársaság
Németország
Litvánia
Hollandia



Meccsek

2004 június 12. – A csoport
17:00 Portugália – Görögország
19:45 Spanyolország – Oroszország

2004 június 13. – B csoport
17:00 Svájc – Horvátország
19:45 Franciország – Anglia

2004 június 14. – C csoport
17:00 Dánia – Olaszország
19:45 Svédország – Bulgária

2004 június 15. – D csoport
17:00 Németország – Hollandia
19:45 Cseh Köztársaság – Litvánia

2004 június 16. – A csoport
17:00 Görögország – Spanyolország
19:45 Oroszország – Portugália

2004 június 17. – B csoport
17:00 Anglia – Svájc
19:45 Horvátország – Franciország

2004 június 18. – C csoport
17:00 Bulgária – Dánia
19:45 Olaszország – Svédország

2004 június 19. – D csoport
17:00 Litvánia – Németország
19:45 Hollandia – Cseh Köztársaság

2004 június 20. – A csoport
19:45 Spanyolország – Portugália
19:45 Oroszország – Görögország

2004 június 21. – B csoport
19:45 Horvátország – Anglia
19:45 Svájc – Franciország

2004 június 22. – C csoport
19:45 Olaszország – Bulgária
19:45 Dánia – Svédország

2004 június 19. – D csoport
19:45 Hollandia – Litvánia
19:45 Németország – Cseh Köztársaság

Negyeddöntők

2004 június 24. – 25. mérkőzés
19:45 A csoport győztese – A B csoport 2. helyezetével

2004 június 25. – 26. mérkőzés
19:45 B csoport győztese – Az A csoport 2. helyezetével

2004 június 26. – 27. mérkőzés
19:45 C csoport győztese – A D csoport 2. helyezetével

2004 június 27. – 28. mérkőzés
19:45 D csoport győztese – A C csoport 2. helyezetével

Elődöntők
2004 június 30. – 29. mérkőzés
19:45 A 25. mérkőzés győztese – A 27. mérkőzés győztesével

2004 július 1. –30. mérkőzés
19:45 A 26. mérkőzés győztese – A 28. mérkőzés győztesével

Döntő?:
2004 július 4. –31. mérkőzés
19:45 A 29. mérkőzés győztese – A 30. mérkőzés győztesével

Hivatalos UEAF bírók - csak, hogy tudd kinek az anyukáját szídod...

Kim Milton Nielsen



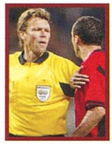
Született: 1960. 08. 03. Koppenhága • Lakhely: Ballerup • Civil foglalkozása: IT Manager • Nyelvek: Dán / Angol / Német • 1976-óta bíró • Kedvenc sport: Tenisz • Hobby: Computer

Markus Merk



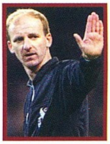
Születés: 1962. 03. 15. Kaiserslautern • Lakhely: Kaiserslautern • Civil foglalkozása: Fogorvos • Nyelvek: Német / Francia / Angol / Olasz • 1974-óta bíró • Kedvenc sport: Atlétika • Hobby: utazás

Urs Meier



Születés: 1959. 01. 22. Zürich • Lakhely: Würenlos • Civil foglalkozása: Zöldséges • Nyelvek: Német / Angol / Francia / Spanyol • 1977-óta bíró • Kedvenc sport: Atéltika, Torna, Sielés • Hobby: jazz, utazás

Michael Riley



Született: 1964. 12. 17. Rotherham • Lakhely: Leeds Civil foglalkozása: Befektetési tanácsadó • Nyelvek: Angol • 1980-óta bíró • Kedvenc sport: Krikett, Squash • Hobby: Falmászás

Pierluigi Collina



Születés: 1960. 02. 13. Bologna • Lakhely: Viareggio • Civil foglalkozása: Befektetési tanácsadó • Nyelvek: Olasz / Francia / Angol • 1977-óta bíró • Kedvenc sport: Kosárlabda • Hobby: nincs

Lubos Michel



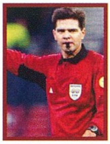
Születés: 1968. 05. 16. Stropkov • Lakhely: Svidnik Civil foglalkozása: Tanár • Nyelvek: Svéd / Angol / Német • 1987-óta bíró • Kedvenc sport: úszás, futás • Hobby: Futball edző

Manuel Enrique Mejuto González



Született: 1965. 04. 16. La Felguera • Lakhely: La Felguera • Civil foglalkozása: Könyvelési tanácsadó • Nyelvek: Spanyol / Angol • 1979-óta bíró • Kedvenc sport: Atlétika, Tenisz • Hobby: Zene

Terje Hauge



Születés: 1965. 10. 05. Bergen • Lakhely: Olsvik • Civil foglalkozása: Egészségügyi tisztviselő • Nyelvek: Norvég / Angol • 1982-óta bíró • Kedvenc sport: Biciklizés • Hobby: család és sport

Valentin Ivanov



Születés: 1961. 07. 01. Moszkva • Lakhely: Moszkva Civil foglalkozása: Torna tanár • Nyelvek: Orosz / Angol • 1989-óta bíró • Kedvenc sport: Röplabda • Hobby: Zene, futball

Gilles Veissiére



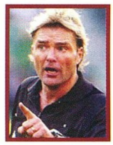
Születés: 1959. 09. 18. Velence • Lakhely: Velence Civil foglalkozása: Manager • Nyelvek: Angol / Francia / Olasz • 1974-óta bíró • Kedvenc sport: Futás, Sielés • Hobby: horgászás, lovaglás

Lucilio Cardoso Cortez Batista



Születés: 1965. 04. 26. Liszabon • Lakhely: Almada Civil foglalkozása: Bank tisztviselő • Nyelvek: Portugál / Angol / Francia • 1983-óta bíró • Kedvenc sport: Futás és úszás • Filmek, fotózás

Anders Frisk



Születés: 1963. 02. 18. Göteborg • Lakhely: Mölndal Civil foglalkozása: Biztosítási ügynök • Nyelvek: Svéd / Angol / Német • 1978-óta bíró • Kedvenc sport: nincs • Hobby: kerdészkedés, sport

megfityaklott a fény a bogyón, de ez annyira szánalmas, hogy már fáj. Akkor már simán hagyhatták volna a francba fehéren. Nem? Úgyis szétrúgják egy perc alatt. Viszont a karakterek, ha lehet, még élethűbbek, még természetesebben mozognak, mint valaha. A stadionok grafikai megvalósítása és a bennük hömpölygő tömeg kiválóan hangulatba hozzák az embert! Ja, és a lényeg! Kimondottan örülök, hogy végre valakinek szemet szúrt a szögletek és egyéb nyalánkságok felvezetőjének műanyag animáció jellege, és lecserélte a frankó játék közben látható grafikai motorra.

Zene füleimnek. Nagyon ott van a topon! Mint mindig. Bár a két kommentátort én már két-három évvel ezelőtt bezártam volna egy hangszigetelt szobába, hogy legfeljebb egymásnak okozzanak audio és orális „örömöt". Ez a két ürge siralmasan egyhangú. Mondják már meg, hol lehet végignézni egy olyan meccset, amelyet élőben ők közvetítenek? Komolyan meg akarom hallgatni, mire képes John és Ally! Mert náluk még Vitár mester or(r)gánuma is szívmelengetőbb, amit szerintem a Magyar Orr-Fül-Régész központ is szívesen megválasztania az évszázad orrhangjának. De visszatérve a jó dolgokra, jelen esetben a zenére, nem találkoztam még olyan EA által fejlesztett sportprogrammal, amelyikben a muzsikát nem gondos szakértő fülek válogatták volna össze. Minő képzavar... Válogat a fül... Jimmy!

Összegezve. Kellemesen, mondhatni pozitív jelleggel csalódtam a programban. Bár, mint azt sejthetik, nem a kedvenc fociprogram-sorozatomról írtam. No, de sebaj. Azért köszike! A lényeg végül is megmarad. Jönnek a meccsek, Hajni hisztizhet naphosszat. És végül is nem a győzelem a fontos, hanem a részvétel. És ha már mi, Magyarok nem veszünk részt az európai foci ünnepén, legalább a számítógép és a tv képernyőjére tapadva, kedvenc csapatot választva énekeljük a szomszédok legnagyobb örömére, hogy: Oléééé, olé, olé, olé...

Maradok tisztelettel,
Somos Jenő
érdekfeszítő kisiparos Budapest, Hungary



Pro: FOCI! FUTBALL! SOCCER! BOGYÓKERGETÉS! stb....

HANGULAT	23	25
JÁTSZHATÓSÁG	23	25
EREDETISÉG	09	10
GRAFIKA	18	20
AUDIO	08	10
ÉLETTARTAM	08	10

GÉPIGÉNY
PIII 1000, 128 MB RAM, 1 GB HDD

ÖSSZESEN
89%

Kontra: Valamikor dolgozni is kell!!!



Lords of the Realm III

Nyissuk meg a konzolt játék közben a SHIFT+ENTER billentyűkkel, majd itt gépeljük be a következő kódokat, melyek az egyes forgatókönyveket engedélyezik: unlock_all england, unlock_all germany, unlock_all france



Painkiller

A szokásos konzol a ~ billentyűvel, azután lehet bepötyögni a bűvös szavakat.

PKGOD	isteni képességek be/ki
PKDEMON	„démonizálódás" be/ki
PKWEAKENEMIES	ellenségnek 1 hp be/ki
PKWEAPONS	minden fegyver
PKAMMO	lőszerutánpótlás
PKHEALTH	teljes gyógyulás
PKPOWER	lőszer is, egészség is
PKGOLD	egy rakat arany
PKHASTE	kapkodás be/ki
PKWEAPONMODIFIER	fegyvermódosító be/ki
PKKEEPBODIES	tetemek soha nem tűnnek el be/ki

Splinter Cell - Pandora Tomorrow

A játékot könnyítő csalásokat hozzárendelhetjük valamelyik billentyűhöz, ha módosítjuk a játék egyik konfigurációs állományát. A Jegyzettömbbel nyissuk meg a játék mappájából a „SplinterCell2user.ini" fájlt, majd a következő példához hasonlóan rendeljük billentyűkhöz a kódokat. Nem árt, ha előtte biztonsági másolatot is készítünk róla.

F1 = OPSAT
F2 = Invisible
F3 = Invincible
F4 = ammo
F5 = Savegame
F6 = summon echeloningredient.estickyshocker
F7 = summon echeloningredient.eringairfoilround
F8 = Loadgame
F9 = summon echeloningredient.efraggrenade
F10= summon echeloningredient.estickycamera
F11= summon echeloningredient.ediversioncamera
F12= summon echeloningredient.ecamerajammer

A vonaton játszódó küldetésben nézzünk be a második kocsiba. Az őrt csapjuk le, majd menjünk be a rácsos ajtó mögé. Ha lenézünk, egy újságot találunk érdekes borítóval:)
(Nem, nem a „Nagy Dudák" legfrissebb száma.)

Syberia 2 - Resurrection

Rutinos berhelők nekiállhatnak a mentések (?.log) módosításával az összes szint engedélyezésének. A 24. sor utolsó helyén álló byte 00, 01 vagy 02 értéke rendre a könnyű, normál és a kemény szinteken teszi elérhetővé valamennyi szintet.

Unreal Tournament 2004

Egyjátékos módban használhatjuk ki a következő kódokban rejlő lehetőségeket. Természetesen a konzolban kell begépelni, amelyet a ~ billentyűvel hívhatunk elő.

god	isteni képességek
allammo	minden fegyver
loaded	999 lőszer

Battlefield - Vietnam

A bevezető animációk kihagyásához a játékot indítsuk „restart +1" paraméterrel.
A játék parancsikonján kattintsunk a jobb gombbal, majd válasszuk a tulajdonságok menüpontot. Az Indítás helye sort egészítsük ki a fenti paraméterrel.

RPG Tsukuru 2000

Teszt módban az F9 billentyű egy debug menüt jelenít meg. A játék számos paraméterét megváltoztathatjuk segítségével.
A megjelenő üzeneteket gyorsíthatjuk a SHIFT billentyű nyomva tartásával.

Shangai Street Racer

A konzolban kiadható néhány parancs következik az alábbi listában. A konzol ezúttal is a ~ billentyűvel elérhető.

SAVECARCAM	kamerapozíció mentése
CARCAMEDIT	a kamera pozícióját a numerikus padon állíthatjuk be
FREECAM	kameramozgatás (W, S, A, D és egér)
TELEPORT	
NEXTURMISSION	következő pálya
GAMEDEBUGSTUFF	Debug képernyő
GIMMESOMETIME	167 percnyi extra idő
PASS	győzelem
FAIL	vereség

Casino Empire

Játék közben az F8 billentyűvel kapcsolhatjuk be a csalásokat végző billentyűkombinációkat.

[Ctrl]+[Shift]+[Q]	100000 dollár
[Ctrl]+[Shift]+[A]	A következő esemény bekövetkezik
[Ctrl]+[Shift]+[Z]	A küldetés elbukott célokkal is befejeződik, ám ezután jön az új kaszinó.

Rooby Run

A játék menüjében válasszuk a PASSWORD menüpontot, ahol is a következő szintkódokkal kísérletezhetünk:

11	KLTDAA
21	MOADVA
31	ZODDIA
41	SIGDNA
51	DGSDBA
61	TERDOA
71	NUDDBA
81	VIVDVA
91	BXNDXA

Gangland

Konzol megnyit (~), kódot begépel, játszik tovább...
(1.1-es programverziótól fölfelé működik.)

cheat pocketsfullofdough	kapunk egy üzletembert
cheat likeatonofbricks	kapunk egy robbantót,
cheat iwilltakecareofyou	kapunk egy Big Mamát.
cheat wowitsgreattobetheboss	sérthetetlenség
cheat needmorelead	1000 mindenből
cheat youbetterpay	100000 kp





Bár felül a gálya, s alul a víznek árja azért a víz a

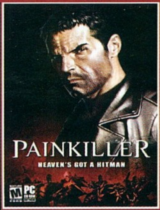


Felújításra váró ingatlan hatalmas telekkel ju áron eladó...

PAINKILLER

INFOBOX

Kategória: FPS • **Kiadó:** Dreamcatcher • **Fejlesztő:** People Can Fly • **Web:** www.painkillergame.com



- 24 adrenalin növelő pálya
- magas újrajátszhatósági érték
- kétféle befejezés

Aréna:

Serious Sam 83%



Will Rock 65%



Doom 92%



Szép lassan Dunát lehet rekeszteni FPS játékokkal és a hozzájuk kapcsolódó hírekkel. Nem telik el úgy hét, hogy ne kerülne aranylemezre valami „igazán überrealisztikus" akciójáték vagy ne lopnák el a jövő egyik nagy reménységének a forráskódját gonosz hackerek. Elég, ha csak az utóbbi két hónap termését nézzük, volt itt UT 2004, Condition Zero, Far Cry, Athena Sword, Battlefield Vietnam, Breed, Söldner. A lista meglehetősen impozáns, de igazán egyik sem tudott lázba hozni (a Far Crynál meginogtam, de az óriási gépigény láttán feladtam a próbálkozást). A leadás előtt néhány nappal érkezett meg a Painkiller, melyet eredetileg Flatline-nak kellett volna lenyomnia, de úgy el volt havazva munkával, hogy jobbnak láttam saját kézbe venni a Fájdalomcsillapítót. Utólag belátom, botorság lett volna kihagynom ezt a fergeteges tempójú akciójátékot, mely a régi nagy klasszikusok (Doom1-2, Quake 1-2, Duke Nukem) mintájára készült.

Új grafikus motor: PAIN. Két hónappal ezelőtt jelent meg a három pályát tartalmazó játszható demó, ott már ízelítőt kaptunk a saját fejlesztésű PAIN motor és a Havok 2 fizikai engine képességeiből. A kész változat nem kevésbé látványos, elképesztően változatos és szemet gyönyörködtető szinteket láthatunk megtűzdelve Directx9-es effektekkel (bump mapping, különböző shaderek, valós idejű fényhatások, volumetrikus köd és árnyék...). A fejlesztők szerint egy átlagos pálya 350000 poligonból áll (minden pálya csak egyedi textúrát használ), ennek ellenére még a szerényebb képességű gépeken is viszonylag jól fut. Egy másfél éves konfiguráción (PIV 2,4 GHz, 512 MB RAM, ATI Radeon 9700 Pro), melyen a Far Cry szinte elfogadhatatlanul lassú volt, tökéletesen futott 1600*1200-as felbontásban teljes grafikai részletesség mellett. Lassulást alig lehetett észrevenni, inkább csak az ellenfelekkel zsúfolt belső terekben tapasztaltam kisebb fennakadást, ez azonban nem ment a játszhatóság rovására. Az ellenfelek 3500-4000 poligonból állnak, de a főellenfelek esetében ez a szám akár 8000 fölé is mehet. A szörnyeket borító textúrák közepes távolságból nézve nagyon szépek, közelről viszont kicsit homályosaknak tűnnek, illetve kevésbé látszanak részletgazdagnak. A Havok 2 fizikai motor számos játékban bizonyított (Max Payne 2, Deus Ex: Invisible War stb.), de még mindig meglepődik az ember, hogy a fizika mennyit dob a játékélményen. A Doomból ismert robbanó hordók és ládák visszatértek (pazar érzés, amint a szörnyek mellett felrobban egy hordó, majd a húscafatok beterítik a környéket), az ellenfelek hátratántorodnak a lövés erejétől, a karóvetővel meglőtt szörnyek odaszegeződnek a falra, a terep bizonyos részei ráomlanak a kreatúrákra, a havas pályán továbbcsúszunk a jeges talajon, és még sorolhatnánk tovább ezeket a finomságokat. Szinte minden pályán találkozunk hasonló nyalánksággal, már csak ezek felfedezéséért is érdemes végigjátszani a játékot.

DVD ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan



Az audio részben a dinamikus zenét kell kiemelni: amennyiben szörny van a közelben, felordít a kemény rock, így hozva megfelelő hangulatba a játékost. A kreatúrák morgása, a fegyverek hangja és a robbanások is rendben vannak, de ez el is várható a hasonló kaliberű játékoktól.

Szörnyek keringője. A kiváló grafikus motor és a nagyszerű hangulat mellett nem szabad megfeledkeznünk a Painkiller legjobban eltalált részéről, a szörnyekről sem.

„. Itt nincs mesterlövészpuska, nem kell lopakodni, nem kell felesleges beszélgetéssel pazarolni a drága időt."

Kevés játékot láttam, amelyikben ennyire egyedi tulajdonságokkal bíró ellenfelekkel kell megküzdenünk. Minden pályán legalább négy-öt különféle szörnnyel találkozhatunk. Mesterséges intelligenciáról túlzás lenne beszélni, a szörnyek azonnal nekünk rontanak, amint meglátnak, függetlenül az esélyektől (az útkeresési algoritmus meglepően jó, nemigen láttam elakadt lényt). A távolsági fegyvereiket meglehetősen jól használják, de csapatmunkára már képtelenek (még szerencse). Minden szörny viselkedése előre leprogramozott, ezeket viszont nagyon jól használják. A nindzsák közelharcban a kardjukat favorizálják, távolról viszont shurikent dobálnak. Amikor csak tehetik, felugranak a levegőbe, hogy minél közelebb kerüljenek hozzánk, de előfordult olyan is, hogy elgurultak a kilőtt lövedékek alatt. Van olyan szörny, aki a társát rántja maga elé fedezéknek, addig nem is tudjuk megsebezni, míg szét nem lőttük a pajzsként funkcionáló testet. A szörnyek egymást is megsebezhetik, ilyenkor teljesen megfeledkeznek rólunk, óriási lelkesedéssel kezdik el kaszabolni a társaikat (ilyenkor nyugodtan hátradőlhetünk és élvezhetjük az előadást). Bizonyos típusú szörnyek védekeznek is, a keresztes lovagok bebújnak a pajzsuk mögé, ilyenkor még a rakéták sem okoznak kárt bennük. Az első néhány pályán még úgy tűnt, hogy a horrorelemek kerülnek előtérbe (a kúszómászó boszorkány láttán majdnem elejtettem az egeret, úgy megrémültem), de a játék többi részére inkább a humor lesz jellemző. Külön ki kell emelni a szintek végén található hatalmas, több méter magas főszörnyeket. Ezeknél a behemótoknál semmire sem megyünk szemtől-szembeni rohamozással, meg kell keresnünk a gyenge pontjaikat (ki kell lőnünk a fegyvert a kezéből, le kell lőnünk róla a páncélt stb.). Minden szörny megölése után kis ideig ott marad még a lelke, amelyet begyűjthetünk. 66 lélek összegyűjtése után démon módba kerülünk át, ami azt jelenti, hogy rövid időre sérthetetlenek leszünk, lelassul az idő, elszürkül a külvilág, az ellenfelek vörös foltként jelennek meg előttünk, elég egyetlenegy lövés, és az ellenség máris darabokra hullik. Okosan és megfelelő időzítéssel használva ez a lehetőség igen hatékony lehet, főként akkor, ha sok ellenség támad egyszerre.

„Akinek szerencséje van a kártyában..." Nem lehet a Painkillert azzal vádolni, hogy a játékmenet túlságosan komplikált lenne. Itt nincs mesterlövészpuska, nem kell lopakodni, nem kell felesleges beszélgetéssel pazarolni a drága időt. Vannak fegyverek, páncélok, egy halom lőszer és töméntelen ellenfél, aki csak arra vár, hogy darabokra robbantsuk őket. Ennek ellenére valami elképesztően élvezetes játékmenetben lesz részünk, a játék annyira jól össze lett rakva, hogy észre sem vesszük, hogy fél éjszakán keresztül rohanunk előre, és írtjuk az

Szeretnél egyet a három eredeti Painkiller-ből? Válaszolj az alábbi kérdésekre és nyerj egyet a három dobozos játékból!

- **Milyen nemzetiségű csapat fejlesztette a Painkillert?**
- **Mi a neve a DVD lévő Painkiller demo pályának?**
- **Hányféle befejezése lehet a Painkillernek?**

A megoldásokat 2004. május 30-ig várjuk a következő címre, nyílt levelezőlapon:

Gamer Magazin szerkesztősége, 1300, Budapest 3., Pf.: 210



ellenfeleket. Azt azért a lengyel fejlesztők is jól tudták, hogy ennyi 2004-ben már nem elég, ezért néhány igen ötletes újítással felturbózták a Painkillert. Ezek közül kiemelkedik kártyarendszer, mely új szint visz ebbe a játékkategóriába. Minden szinten lehetőségünk nyílik összegyűjteni egy bizonyos kártyalapot abban az esetben, ha teljesítettünk egy előre meghatározott feladatot. Ez lehet az, hogy keressük meg a pályán az összes aranyat, fedezzük fel az összes titkos részt, ne menjen az életerőnk 50 alá, vagy csak ne használjunk páncélt. Két különböző típusú kártyát különböztetünk meg. Az ezüstszínű lapokból egyszerre kettőt használhatunk, de a hatásukat állandóan érezhetjük. Segítségükkel megnövelhetjük az életerőnket, több lőszert vehetünk ki a ládákból, többször használhatjuk az aranylapokat, vagy a szörnylelkek nagyobbat gyógyítanak rajtunk. A másik típus az aranylap, ebből három lehet egyszerre nálunk, de pályánként csak egyszer, meghatározott ideig használhatók (dupla-tripla-quad sebzés, időlassítás, sérthetetlenség stb.). A kártyák ügyes kombinálásával egészen remek hatásokat hozhatunk létre, ezért érdemes ezeket összegyűjteni.

A kártyákat minden szint előtt tetszés szerint kombinálhatjuk, egyetlen megkötés van csupán, megfelelő arannyal kell rendelkeznünk a cseréhez. Aranyat a pályákon találunk ládákban és értékes ereklyék formájában.

People Can Fly

A céget 2002 februárjában alapították Varsóban. A lengyel fejlesztőcsapatnak ez az első munkája, ami azonban nem jelenti azt, hogy a társaság újoncokból állna. A közel 20 fejlesztő többsége számos projekten dolgozott már, ezek közül a legismertebb a Gorky 17 volt. A nevet egy dalcímből vették (People Can Fly), de később rátaláltak az X-aktákból ismertté vált Mulder ügynök híres mondásainak egyikére, mely szerintük híven tükrözi a csapat hitvallását. „Amikor álmodsz, nincsenek szabályok, az emberek képesek repülni, bármi megtörténhet".

„A szörnyek egymást is megsebezhetik, ilyenkor teljesen megfeledkeznek rólunk, óriási lelkesedéssel kezdik el kaszabolni a társaikat..."



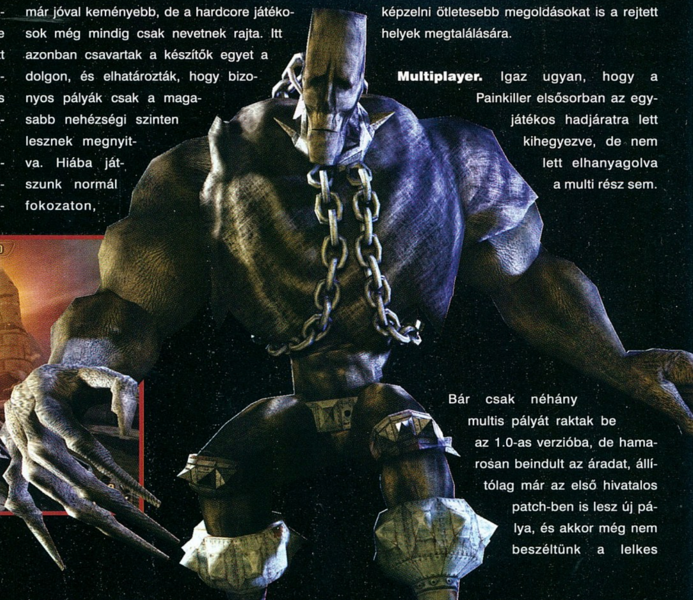
Nehézségi szintek: végre van értelmük. Kezdetben háromféle nehézségi szint közül választhatunk. Az első kettő az egészen kezdő játékosoknak szól, itt a szörnyek szinte alig sebeznek, az automatikus mentéspontokon az életerőnk (insomnia) mindig maximumra töltődik, egész könnyedén végigfuthatunk a pályákon. Az igazi kihívás a harmadik szinttől (Nightmare) kezdődik, itt a csata már jóval keményebb, de a hardcore játékosok még mindig csak nevetnek rajta. Itt azonban csavartak a készítők egyet a dolgon, és elhatározták, hogy bizonyos pályák csak a magasabb nehézségi szinten lesznek megnyitva. Hiába játszunk normál fokozaton, a 24 pályából csak 22-t kapunk meg. 23 kártyalap összegyűjtése után nyílik meg a negyedik fokozat (Trauma), ezt végigjátszva kapjuk meg a pozitív befejezést (a másik befejezésben főhősünk elbukik).

Hátra van még a feketeleves! Nemússzuk meg hiba nélkül most sem, bár érdekes módon ezek a bugok sokkal kevésbé voltak zavarók, mint a többi játékban. Egyszer-kétszer viszont vissza kellett töltenem a játékállást, mert nem nyílt ki egy ajtó, de ez a hiba nem volt rendszeres. Sokan panaszkodtak viszont a Painkiller által használt másolásvédelemre, bizonyos CD, illetve DVD meghajtók esetében a gép nem ismerte fel az eredeti CD-ket. A hibák orvoslásán a fejlesztők már dolgoznak, ígéretük szerint április 19-én jön ki az 1.1-es patch, amely kijavítja ezeket a kellemetlenségeket.

A pozitívumok mellett illik megemlíteni a negatív jellemzőket is. Tudom jól, hogy egy akcióközpontú FPS-ben nem a kerettörténet a legfontosabb, de azért ennél valamivel értelmesebb sztorit vártam volna. Ráadásul a történetet elmesélő renderelt animációk minősége is hagy némi kívánnivalót maga után. Szegény főszereplő mozgása és fizimiskája rendkívül butára sikerült, kétlem, hogy a játékosok könnyedén azonosulnának a bosszúálló angyalügynök szerepében feszítő Daniel Garnerrel. Sok gond volt a nehezebb ugrások kivitelezésével is, a játék bizonyos részeit csak igen nehéz, nyaktörő ugrások kivitelezése árán lehet elérni. Nem lehetetlen ezeket végrehajtani, de el tudtam volna képzelni ötletesebb megoldásokat is a rejtett helyek megtalálására.

Multiplayer. Igaz ugyan, hogy a Painkiller elsősorban az egyjátékos hadjáratra lett kihegyezve, de nem lett elhanyagolva a multi rész sem.





Bár csak néhány multis pályát raktak be az 1.0-as verzióba, de hamarosan beindult az áradat, állítólag már az első hivatalos patch-ben is lesz új pálya, és akkor még nem beszéltünk a lelkes

Fegyverek



Painkiller

Az alapfegyver, mindig velünk van. Elsődleges funkciója közelharcra jó csak, borotvaéles forgó pengéi összekaszabolják a közelben lévő szörnyeket. A baj csak az, hogy a Painkiller nem az a játék, amelyikben az ellenfelek ilyen közel kerülhetnek. A másodlagos funkciója már barátibb, a bot fejét kilőhetjük, amely rátapad az ellenfélre, majd a közelbe rántja. A bot és a fej között létrejövő energianyaláb további sebzést okoz.



Shotgun/Fagyasztó

Nagy kedvenc, távolra nagyon pontatlan, de közelharcban nincs párja. A duplacsövű sörétes puska gyors és iszonyú erős, a közvetlen közelről leadott lövést csak kevés szörny éli túl. Másodlagos funkciója a fagyasztó, ez ugyan nem sebez, de rövid időre lefagyasztja a szörnyeket. Sokszor kerülünk olyan helyzetbe, amikor a két funkció kombinálásával juthatunk csak tovább (először fagyasztunk, majd a shotgunnal darabokra robbantjuk a megfagyott lényt).



Karó/Gránátvető

Egészen fantasztikus fegyver, iszonyú sebzéssel és csigalassú újratöltéssel. Kevés ellenfél képes túlélni a karó becsapódását, bár a páncélok tompítják az erejét. Távolra is hatásos, bár ilyenkor figyelembe kell vennünk a lövedék röppályáját is. A fegyver másodlagos funkciója a gránátvető, mely direkt találat esetén azonnal robban, de a falakról és a talajról visszapattan. Leghatékonyabban a nagyobb csoportok ellen vethető be.



Rakétavető/Gépágyú

Két klasszikus fegyver egyben. A rakétavetőhöz nem kell túl sok magyarázat, közelharcban könnyen megölhetjük magunkat vele, távolra, tömeg ellen kiváló. Ja, és tudja a rocket jumpot is. A gépágyú távolra és közelre egyaránt hatékony, tömegoszlatásban nincs párja. 500 lőszer fér egyszerre a társába, így egy ideig nem lesz gondunk az újratöltéssel. Ez lesz az a fegyver, amelyet a legtöbbször fogunk használni játék közben.



Shurikenvető/Villámszóró

Csak a játék közepétől kapjuk meg ezt a fegyvert. Elsődleges funkciójaként apró, éles fémcsillagokat lő ki, melyek még nagy távolságban is rendkívül hatékonyak. A másik funkciója a villámvetés, ez inkább rövid távon hatékony. E fegyver esetében is lehetőségünk nyílik a két funkció kombinálására. A csillagok után kilőtt villám széles sugárban okoz megrázó élményt.

modkészítő kisiparosokról. Sajnos botokat nem lehet rakni a multis pályákra, de bízom benne, hogy ezt a hiányosságot a fejlesztők hamarosan pótolják.

Végezetül. A Painkiller rendkívül okosan összerakott és igazán élvezetes játék lett. Ráadásul óriási szerencséje is volt, mivel a nagy tavaszi megjelenések közül egyedül a Far Cry volt képes ténylegesen utcára kerülni. A Doom 3, a Stalker és a Half-Life 2 árnyékában nem tudott volna labdába rúgni, de így megkapja a neki járó figyelmet. A Painkiller tömve van kiváló ötletekkel és tartalommal (tudtátok, hogy a motoros banditák pólóján a koponya kacsint?), ezeket azonban csak akkor fedezzük fel, ha komolyabban belemélyedünk a játékmenetbe. Érdemes vele játszani, sajnos mostanság kevés játék jelenik meg, mely ennyire szórakoztató lenne. Szép munka volt People Can Fly, várjuk a folytatást hasonló stílusban és minőségben!

Mocsy



„...bizonyos pályák csak a magasabb nehézségi szinten lesznek megnyitva"



Pro: igazi, klasszikus „megyek oszt hent" hangulat, PAIN és Havok 2 motor, kártyarendszer

HANGULAT	24	25
JÁTSZHATÓSÁG	22	25
EREDETISÉG	05	10
GRAFIKA	18	20
AUDIO	07	10
ÉLETTARTAM	09	10

GÉPIGÉNY
PIV 1500, 128 MB RAM, 1.2 GB HDD

ÖSSZESEN
85%

Kontra: Unalmas kerettörténet, gyenge renderelt animációk, nincs még folytatása :)



A szex csodákat művel a kapcsolattal.

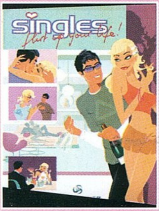
Nem kell nude patch a meztelenséghez.

SINGLES

FLIRT UP YOUR LIFE!

INFOBOX

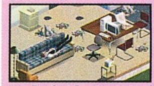
Kategória: életszimulátor • **Kiadó:** Deep Silver • **Fejlesztő:** RotoBee • **Web:** www.singles-the-game.com



- 3D-s megjelenítés
- párkapcsolat élesben
- karakterfejlődés
- erotikus helyzetek

Aréna:

The Sims 91 %



Lula: The Sexy Empire 74 %



The Partners 50 %



Sokat gondolkodtam már, miért vonzó program egy életszimulátor, mi rejlik a The Sims óriási sikere mögött, de nem sokra jutottam. Talán, mert ott játszva megvalósíthatjuk álmainkat, talán, mert megtehetünk és kipróbálhatunk bármit, amit a valós életben nem, hiszen nincs igazi tét, a játékállás újratölthető? Talán. És máris felvetődik bennem a következő kérdés, miért nézik bolygószerte milliók a különböző valóságshow-kat? Miért érdekel ennyi embert egy mesterséges zárt térbe zárt, férfiakból és nőkből álló csoport sorsa, holott jórészt ők sem tesznek mást, mint amit mi a hétköznapjainkban, csak a feladataik mások. Nem tudom, én 5 percet sem tudom nézni, nem érdekel. Talán ezért sem tudott megragadni a Rotobee életszimulátora, a Singles sem, melyben tulajdonképpen a valóságshow-khoz hasonló szituációban (a külvilágtól tökéletesen elzárva) egyengethetjük két ember mindennapi életét.

Két szingli egy pár. A Singles egyedisége címétől eltérően pont az, hogy a játék kezdetén két karaktert kell kiválasztanunk – ezek lehetnek azonos neműek is, bár a pasik közül csak James élhet másik férfival (szivárványmód), míg a lányok körében Lizzie az, aki ilyesmire kapható (rózsaszín mód). Akárcsak a The Simsben, ezúttal sem kapjuk készen az együttélésben rejlő lehetőségeket, a jó kapcsolat kialakulásáért meg kell dolgoznunk, sőt ez esetben tulajdonképpen ez a játék célja, párrá alakítani a két lakótársat (természetesen a Maxis programjában kezdhetünk kevesebb, illetve nagyobb létszámú családdal is).

Bár több mint egy tucatnyi karakterből választhatunk, az általános, szöveges jellemzés nem sokat árul el róluk, csak akkor ismerjük igazán meg őket, amikor már belecseppennek a virtuális életbe. Ekkor már megnézhetjük, hogy a személyiségüket meghatározó öt tulajdonságskála milyen arányát kaptuk. Megijedni nem kell, minden párt össze lehet hozni, csak a nagyon ellentétes jelleműek esetében ez jóval több energiát és odafigyelést igényel.



Az oktatómód mellett három játékmódot találunk a programban, de a lényeg tulajdonképpen változatlan, mindössze az alaptőkénk, illetve a kéglink készültségének szintje változik.

A cél pedig a szokásos: játszani, élni, semmi különleges, bár törekednünk kell a jó kapcsolat kialakítására (ha a veszekedések elérnek egy kritikus szintet, a pár szakít, és a játék véget ér), és



ezen az úton előbb-utóbb elcsattan az első csók, majd következik a szex, és esetleg a házasság is.

Napról napra. Amikor már rutinosak vagyunk, akkor tudjuk, hogy a pár kezdeti jó állapotát (fizikum, tisztaság stb.) gyorsan ki kell használni az ismerkedésre és a flörtölésre, mert később ezeket nekünk kell szinten tartanunk, és mindezt összehangolni a párkapcsolat, no meg a lélek ápolgatásával is. A szorosabb kapcsolat kialakításához rengeteg beszélgetés, viccmesélés, flörtölés szükséges, de persze számos tevékenység van, amit együtt lehet végezni, és ez tovább erősíti a pár tagjai közt szövődő érzelmi szálakat. Az ügyes játékos úgy időzíti, hogy a felek egyszerre étkezzenek, megtalálja azt a TV műsort, ami mindkettőjük számára szórakoztató, s közben megadja az együttlét meghittségét is és így tovább. A házimunka elvégzése fontos elem ezúttal is: kell porszívózni, WC-t és kádat takarítani, mosogatni, valamint szemetet levinni is (a virágok locsolására nem lesz gondunk), és erre nem fogadhatunk bejárónőt.

Érdekesség a játék közben aktiválódó sztori mód, amikor a karakterek beszélgetéseit, veszekedéseit igazán nem befolyásoljuk, csupán előidézzük (pl. lánykérés). Sajnos, mint kiderült, ez nem feltétlenül függ össze az ezt megelőző játékbeli eseményekkel. Erre következzen egy példa. Az én párocskámnál Kyle talán túlságosan is tisztaságmániás volt, ő lelkesen takarított, ha szabadideje adódott, így igencsak meglepődtem, amikor a sztori módban még Rachelnek állt feljebb, amiért folyton neki kell takarítania (holott csak nagy ritkán törölte le a konyhaasztalt). A hölgyemény hisztije után (biztosan ismerős a Mindig én sikamikálok című lemez) különösen mókás volt Kyle szájából a következő mondat: „De drágám, te olyan jól csinálod!". Egy átlagos nap kb. a következőképpen néz ki: ébredés – ideális esetben kedveskedés (esetleg kis szex) – tisztálkodás (ez legalább változatos) – reggelizés (beszélgetéssel) – gyors takarítások – munka – evés – tisztálkodás – párkapcsolat ápolása (beszélgetés, flört, szex, játék stb.) – alvás. A monotonitást a hétvégék szerencsére megtörik, ilyenkor van lehetőség a hét közben feltorlódó gondok megoldására.

Kicsit kitérnék a munkára. Itt ugyanis bár a karakterlapnál látható a munkaidő és a fizetés, a hölgyek és az urak bizony nem sietnek munkába, nekünk kell elküldeni őket (viszont ha nem tesszük, akkor sem rúgják ki őket feltétlenül, viszont nem lesz fizetés sem). Ha viszont a karakterfejlődés során ügyelünk a karrier fejlődésére (ettől függ a foglalkozás, a munkaidő és a fizetés is), valamint a lazsálás profizmusára (a legprofibb léhűtők munkahelyén észre sem veszik a kilengéseket), akkor komoly napi bevételekhez juthatunk.

Animal Crossing

„Ehh, jössz nekem itt a Simsszel, amikor Animal Crossing is van a világon. Amíg azt nem láttad, semmit nem láttál az életszimulátorokból"- mondta nekem Lawman, amikor kérdezte, milyen a Singles, én pedig a The Simset hoztam fel vetélytársként. El is kocogtam hozzá egyik hétvégén, hogy lássam, igazat szólt-e, és be kellett látnom, a Nintendo 2001 karácsonyára megjelent Animal Crossingja minden életszimulátor etalonja, GameCube-ra.



Megfelelő udvarlás nélkül nem lehet célt érni.

Szingli trend

Valószínű, a program nem tartalmáért, hanem a jól csengő címért kapta a Singles nevet. Mostanában érték szinglinek lenni, gondoljunk csak Helen Fielding Bridget Jonesára, vagy Rácz Zsuzsa Terézanyujára. E létforma élményeiből szórakoztató művek születtek, melyek valójában azokat szórakoztatják igazán, aki eme élmények egy részét megélte. Szerintem a Brazil máig nem érti, min tudtam annyira kacagni Rácz Zsuzsa könyvét olvasva, hogy percekig csak potyogott a könnyem, és majdnem leestem a kanapéról.

Karakterfejlődés. Ez az, amiben a Singles eltért a Maxis módszerétől, mert karaktereink tapasztalati pontokat kapnak, és ezeket a nyolc szakértelmi kategóriában mi oszthatjuk el. Sajnos, ha sokat játszunk, mindez értelmét veszti, mert karaktereink úgyis viszonylag hamar elérik a maximális szintet mindenből, és törvényszerűen jól kereső, lazsálásban, flörtölésben, romantikában, takarításban stb. profi, különlegesen humoros és mesterien főző valamint takarító szupermenek lesznek. E szinte minden emberi gyarlóságtól mentes karakterek már annyira magas fizetéseket hoznak haza, hogy hamarosan luxuskégliben unatkozhatnak naphosszat, és a házasság megkötése után szinte semmi másra nem lesz szükségük, mint fizikális igényeik kielégítésére. Sajnos ebben a játékban nincs semmi és senki más. Nem lehet elmenni sétálni az utcára, nem jönnek át a szomszédok vagy a barátok stb. A külvilággal a karakterek csak a munkában kerülnek érintkezésbe (de mi ebből semmit sem látunk), illetve barátaikkal beszélhetnek telefonon, és lehetőségük van még csevegni az interneten. Ámen. Egy ilyen életbe, örök összezártságba szerintem bármelyikünk belebolondulna...


Itt már elfogadott a másság.

Flört, romantika, szex. A Singles mássága a pár fizikai kapcsolatában mutatkozik meg igazán, itt bizony nem kell annyira megdolgoznunk az első intim együttlétért, mint a simsek esetében. Sőt, a szex nagyszerű lehetőséget kínál az érzékiség, a romantika, sőt a szórakozás magas szinten tartására is. Na, itt nem is lesz szükség semmiféle patch-re, a karakterek pikk-pakk pucérra vetkőznek, igaz, amíg nincs köztük bizalmas viszony, addig ilyenkor pironkodva elrohannak egymás elől, és felöltöznek. A ruti-



nos szélcsapók bizonyára tudják majd, hogyan vegyék le a hölgyeket a lábukról. Ennek sajnos a külvilágból egyetlen forrása van, az apró ajándék vásárlása, a többit mind érzéki dolgokkal, beszélgetéssel, érintésekkel és megfelelő hangulatteremtéssel kell megoldani. Még valami: ha már a szex bekerült a játékba, igazán lehetne benne némi fantázia is. Nem azt mondom, hogy a szexuális játékok teljes repertoárját fel kellett volna vonultatni benne, de ha már nem csak annyi „parancs" van, hogy etyepetye az ágyon, illetve kanapén, akkor ez ne merüljön ki két lehetőségben.

Dizájnos cuccok, trendi kégli. Ha a standard játékot választjuk, akkor a párocskánk jórészt használt bútorok közt éli majd mindennapjait, ezért folyamatosan gond lesz a környezettel való elégedettséggel. A szorgos munka azonban hamar meghozza a gyümölcsét (képességek terén érdemes a karrierre fókuszálni), és a pénzből ripsz-ropsz csupa trendi cuccal berendezett otthont teremthetünk nekik. Ha nehezen boldogulunk az elején, akkor érdemes kicsit csökkenteni a teret, kikapni pár ablakot, hogy legyen tőkénk minőségi cuccokra. Sajnos a tárgyak választéka igencsak szegényes (bár a százközeli szám nem hangzik rosszul), különösen hiányoltam például a szőnyegeket (tudom, számtalanféle padlószőnyeg van, de az mégsem olyan), a falra és szekrényekre tehető apró tárgyakat (a világításokon kívül van pár virág és gyertya), és az interaktivitást kínáló tárgyakat. Biztos vagyok benne, hogy hamarosan kiegészítő készül majd a játékhoz, amely jelentősen kibővíti az otthonunk csinosításának lehetőségeit. Valószínűleg a kínálat azért tűnik ennyire silánynak, mert a maximum néhány nap alatt elérhető.

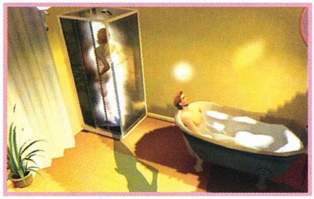
Gyertyafényes vacsora, halk jazz

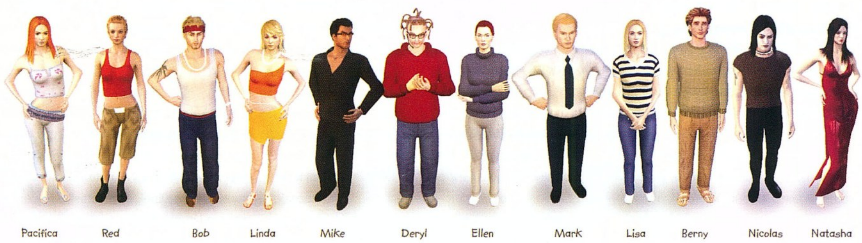
Bár lenne a játékban ilyen meghitt hangulat, de nincs. A 3D-s grafikával nincs gondom, bár kiemelkedőnek nem nevezném (szerintem a karakterek különösen nyomik), de a zene, az csapnivaló, ezért néhány kör után ki is kapcsoltam. Nem tettem ezt a párbeszédekkel, csak hogy legyen valami hangja az egésznek, de sajnos ez is kókasztóra sikeredett, ráadásul minden hölgy és hapsi azonos hangon szólal meg, pedig Paris sokkal érzékibb lenne kellemes, búgó hanggal... Ezzel sokat dobhattak volna a hangulaton, kár érte. Nálam a zenei vonal indulhat az idei háttérzene citromdíjért.

Az élet ennél jóval több. Biztos velem van a baj, de ez a program egyszerűen nem tudott lekötni. Igaz, a piacon lévő nagy vetélytárssal, a The Simsszel csak akkor ismerkedtem meg alaposabban, amikor már két kiegészítővel büszkélkedhetett, ezért jóval változatosabb volt, mint most a Singles, így talán ezért vagyok szigorúbb. Bevallom, csak úgy volt türelmem „végigjátszani" párkapcsolataimat, hogy a programot ablakban futtattam, és amíg a karakterek teljesítették az általam megadott parancssorozatokat, én közben olvastam, vagy Eye of the Beholdereztem a GBA-n. Igaz, a legnagyobb rivális minden életszimulátor számára a GameCube-os Animal Crossing lesz, és azt sem napi több órás, hanem 20-30 perces játékra tervezték (a család minden tagjának és akár éveken át). Ezért lehet, hogy túl nagy adagokban „fogyasztottam" a Szingliket (már a címet sem értem, hiszen a karakterünk eleve együtt él valakivel, így mindent megélhetünk, csak éppen a klaszszikus szingli létforma sajátosságait nem), és napi fél órát kellett volna vele játszani kikapcsolódásként, hónapokig... Részemről ezt ajánlanám minden életszimulátor-kedvelőnek, különben hamar megunja majd a programot, hiszen az AI hamar kiismerhető, és a karakterek személyiségjegyeitől függetlenül pár játékbeli hét alatt elérhetjük, hogy párocskánk teljes luxus környezetben ágyba bújjon, vagy frigyre lépjen (ekkor már nincs is más „küldetés", mint várni a Singles 2 megjelenését).

Részemről íziben eltávolítom a programot a gépemről, minél előbb beszerzek egy GC-t, és lenyúlom az Animal Crossingot a Lawmantől.

Lily





Pacifica Red Bob Linda Mike Deryl Ellen Mark Lisa Berny Nicolas Natasha

Különvélemény

Kíváncsi vagyok, mikor lesz már a buszon is aktív téma az, hogy Benőke épp sikeresen egymásba gabalyította két női karakterét, majd félve ugyan, de gyorsan csinált egy screenshotot a csókról, melyet addig csak az arany-privát csatornán láthatott a TV-ben, na meg persze a valós lilás sóban. Remélem, hogy akik komolyabban játszanak a Singleshöz hasonló életszimulátorokkal, azok tökéletesen tisztában vannak vele, hogy sokkal jobb puszit adni egy másik embernek, mint összenyálazni a monitort, hogy egyéb néha-néha távozó nedvekről ne is beszéljek... De mielőtt nagyon elmegyek olyan irányba, amilyenbe a szórakoztatóipar már jó ideje próbálja a népeket terelgetni, elmondom, hogy szerintem a Singles is pont ugyanarra a sorsra fog jutni, mint bármilyen hasonló játék, amennyiben erős marketingtámogatást kap. Az, hogy a Singlesben használatos hódítási technikák annyira általánosak és rózsaszín felhőben pucorgók, az egy dolog. Ami a szomorú, hogy ez nagymértékben tükrözi a felszínes emberi kapcsolatok működését. Tudjátok:

- Helló, Julcsi vagyok!
- Dávid. Mondd csak... Miért jó, hogy a hajad közepét barnára fested...?
- Nademostmiért, olyanvaaaagy... Szemét bunkó, fúj!
- Ja, hogy le van nőve a hajad? Bocs...
- Most direkt szívatsz? Inkább dugjunk jó?
- Nem.
- Naaa.
- (Sóhaj...)

Egy szó, mint száz, inkább egy fantáziavilág MMORPG keretein belül, mint egy életszimulátor teljesen mindennapi dolgokkal...

-=Flatline=-

Pro: Van hétvége. 3D megjelenés.

HANGULAT	15	25
JÁTSZHATÓSÁG	18	25
EREDETISÉG	05	10
GRAFIKA	18	20
AUDIO	05	10
ÉLETTARTAM	05	10

GÉPIGÉNY
PIII 1000, 256 MB RAM, 1 GB HDD

ÖSSZESEN
66%

Kontra: Hosszútávon unalmas, kevés a tárgy, egysíkú.





A vasbordájúak

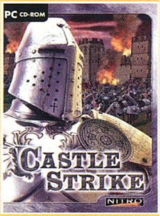


Nem beszélhetnénk meg inkább egy pohár sör mellett?

CASTLE STRIKE

INFOBOX

Kategória: RTS • **Kiadó:** Data Becker • **Fejlesztő:** Related Designs • **Web:** www.castlestrike.com



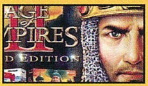
- 3 kampány
- Élethű várostromok
- Korhű egységek

Aréna:

Stronghold 80%



Age of Empires 2 90%



Lords of the Realm 3 65%



Rég jelent már meg valamire való, a középkori érában játszódó RTS. Ráadásul a két igazi favoritnak tekinthető játék, a nemrég megjelent Lords of the Realm III és a nyári hónapok környékére várható Knights of Honor közül az előbbi sajnos csúfosan leszerepelt. Ebbe az űrbe robbant be nevető harmadikként a No Man's Land alkotóinak témába vágó alkotása, a Castle Strike, amelyben három nemzet (német, francia, angol) lovagjait vezethetjük csatába egymás ellen.

A menü látványa első ránézésre meglehetősen kiábrándítóan hat. Erős kételyek támadhatnak a német programozók kreativitását illetően megpillantva a WarCraft III egy az egyben lenyúlt menüit, amit illetően jóformán csak a hátteret és a gombok feliratait pingálták át. Azonban néhány óra játék után világossá válik, hogy a menü tökéletesen beleillik a fejlesztők koncepciójába, ami leginkább egy műértő besurranó tolvaj logikáját követi. A Castle Strike ugyanis nem túl sok egyedi ötletet mutat fel, jóformán az összes játékelem előfordult már korábban valahol (WarCraft III, Stronghold, Age of Empires 2). A legmeglepőbb azonban, hogy ez szinte egy pillanatra sem hat zavaróan, elvégre csaknem mindenhonnan a pozitívumokat sikerült ellopkodni.

DVD ROM

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

„Camelot, Camelot, Camelot... – csak egy makett!"
Ahogy a neve is eléggé egyértelműen utal rá, a Castle Strike-ban a hangsúly nagyon erősen a várépítésre és ostromra helyeződik. Az első épület, amelyet felhúzhatunk a lakótorony lesz, itt kezdhetjük el első parasztjaink „gyártását", akik feladata a kiválóan megoldott gazdaság fenntartása lesz. A közreműködésükkel felhúzott épületek két csoportra vannak osztva. Az egyiket alkotják a kastély épületei, melynek alapköveit csak a lakótorony körül elterülő kövezett négyzeten belül rakhatjuk le, a másik csoportba a várnépet eltartó falu objektumai tartoznak. Ezzel a fejlesztők meglehetősen életszerű várostromok lehetőségét teremtették meg. Nem választhatjuk azt a teljesen abszurd megoldást, amelyet a Stronghold-ban, vagy éppen az Age of Empires 2-ben alkalmazhattunk, nevezetesen, hogy a teljes gazdaságot, búzatáblástul, tehenestül, malmostul az erős falakon belüli biztonságos várudvarba telepítjük. Így az első számú cél soha nem a vár közvetlen ostroma, hanem mindig a hozzá tartozó agglomeráció megsemmisítése, melyet követően kerülhet csak sor az előttünk tornyosuló erősség kiéheztetésére. Ebből adódik persze, hogy a védekező fél szemszögéből nézve sem tanácsos a kapukat rögtön bezárni, és az íjászokkal telepakolt várfalak mögé bújni, habár a játék gazdasági rendszerének köszönhetően még ilyenkor sincs veszve minden. Örvendetes újítás továbbá, hogy az épületeket, legyen szó akár még a disznóhizlaldáról is, nem lehet akármivel romba dönteni. Ez a feladat a legtöbb esetben a különféle ostromgépek mellett, többnyire az egyszerű íjászokra hárul, akik a lángoló nyílvesszők kifejlesztését követően hatékonyan égetnek porrá szinte mindent, ami az útjukba kerül. Az épületekre minél több nyíl záporozik, annál



gyorsabban válnak a tűz martalékává, mely folyamatot a tűzoltásra kirendelt jobbágyaink tudják megállítani, akik a várkútból, illetve a városházáról, hordják a vízzel teli vödröket a tűz megfékezése végett. Ez ismét nagyon frappáns megoldás, aminek köszönhetően a készítők megszabadítanak minket az épületeket karddal és buzogánnyal cincáló gyalogság hiteltelen látványától. Az épületek terén az egyetlen komolyabb hiányosságot talán csak a vizesárkok építésének hiánya jelenti.

A Castle Strike-ban a nyersanyagok kitermelése és az építkezések az egyszerű és ötletes gazdasági rendszernek köszönhetően csak annyi időt vesznek el a játékmenetből, amennyit éppen szükséges. Az interfészen egy csúszkával állíthatjuk be, hogy a rendelkezésünkre álló jobbágyok közül mennyien dolgozzanak az építkezéseken, illetve mennyien ügyködjenek a nyersanyagok kitermelésén. A négy nyersanyag közül (faanyag, kő, érc, arany) az arany az egyetlen, melyet nem közvetlenül az egyébként kimeríthetetlen lelőhelyekről szerezhetünk be, ezt a parasztjaink által fizetett adóból nyerjük. Minden jobbágyunk után kapunk egy kevéske összeget; hogy mennyit, azt a városháza épületében állíthatjuk be. Nem árt azonban vigyázni, mert minél több pénzt sajtolunk ki alattvalóinkból, azok annál lassabban végzik napi teendőiket. A pénzszerzésnek ez a módja ad reményt a többi gazdasági épület pusztulása esetén is az ostromzár alá vett erődítményekből való kitörésre. Ilyenkor csupán ezt a két épületet, a városházát és a piacteret – melyeket érdemes közvetlenül a várfalak tövében felhúzni – kell megvédenünk az

Speciális egységek

A **kétkezes pallossal** felszerelt katona a legerősebb gyalog közlekedő egység a játékban. Brutális életerő és még brutálisabb támadóérték jellemzi. Hátrányai közé tartozik borsos ára, valamint hogy két embernyi koszt és kvártély jár neki, így nem lehet egyszerre nagy számban bevetni. Nem tanácsos túl közel engedni sorainkhoz.

Robin Hood hosszú íjakkal felszerelt leszármazottai a középkori hadszíntér rettegett szereplői. Nyílvesszőik nagyon messziről és nagyon biztosan ütik át a legvastagabb páncélokat is.

A paladin a francia haderő és egyben az egész program legütőképesebb egysége. Ő a legdrágább, ő állja legtovább az ütlegelést, és ő sújt le legnagyobb erővel a vele összeakadó szerencsétlenekre.

A keresztes a leggazdaságosabb egység, elfogadható árért egy minden szempontból ideális középértéket képviselő gyalogost kapunk, aki ráadásul sebesüléseiből is felgyógyítja magát.

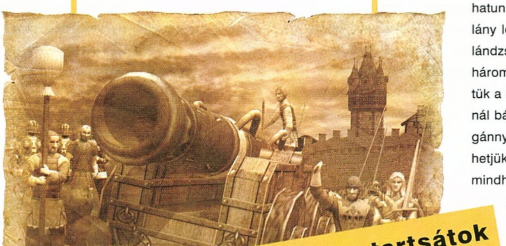
A gyújtogató a középkori épületek legnagyobb ellensége. Fáklyája sok esetben veszélyesebb lehet a legtöbb ostromgépnél.

A törvényen kívüli, bár arzenálja pusztán egy Fa testápolóból áll, az erdők és a bozótosok dús növényzetében láthatatlan marad, mely tulajdonságának köszönhetően kiváló mélységi felderítő válhat belőle.

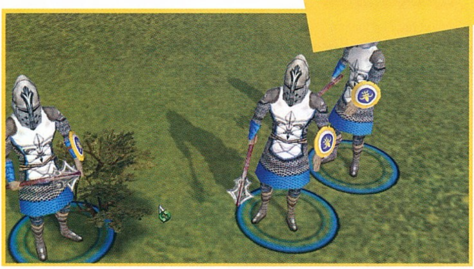


ostromlóktól, hogy az előbbi épületből befolyó adókat az utóbbiban más nyersanyagokra váltsuk. Azonban az egyre dráguló árfolyamok miatt ez az állapot sem húzható örökké, így kellőképpen életszerű, gyakran elhúzódó várostromokban lehet részünk, amelyek során az erődítmények szisztematikus kiéheztetésével gyakran többet érhetünk el, mint ostromgépek egész arzenáljával.

A lovagok, akik azt mondják, NI! A játék főszereplői a hősök, akik a zászlajuk alá vont egységeket a rájuk jellemző bónuszokkal vértezik fel. Az így összevont egységeket, amíg a zászló alatt harcolnak, csak egyszerre küldhetjük harcba a három lehetséges formáció egyikében. Ezek a formációk azonban mindössze a támadóértéket, az életerőt és az erőnléti pontokat buherálják meg, harcosaink ilyen formán meglehetősen rendezetlenül rontanak rá az ellenre.
Az egységek terén, bár mindhárom oldalon néhány nemzetspecifikus fegyvernemtől eltekintve szinte megegyező funkciójú alakulatokkal találkozhatunk, mégsem érezni azt, hogy silány lenne a felhozatal. A felderítők, a lándzsások és az alabárdosok mindhárom oldalon megtalálhatók, mellettük a németeknél karddal, az angoloknál bárddal, a franciáknál pedig buzogánnyal felszerelt gyalogosokkal tölthetjük fel sorainkat. Az íjászok közül mindhárom oldalon találhatók hagyományos, illetve számszeríjjal felszerelt egységek is. Ez utóbbiak messzebbre lőnek, védelmük erősebb, de támadáskor hátrányt jelenthet az a hiányosságuk, hogy nehéz felszerelésükkel képtelenek ro-



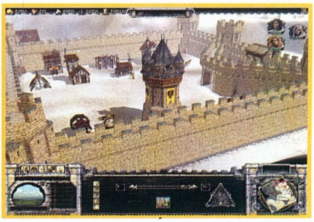
„Bízzatok Istenben és tartsátok szárazon a puskaport!"
Oliver Cromwell











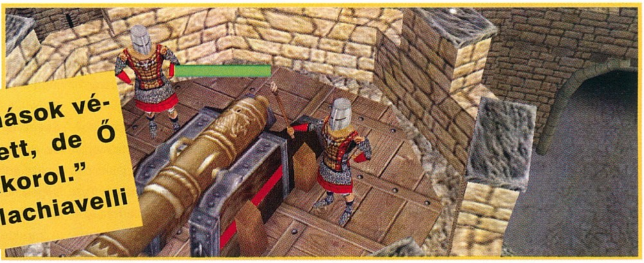
hamozni. A legerősebb természetesen a muskétás, aki lőfegyverével többnyire egy lövéssel lyukat üt a hadszíntér bármelyik szereplőjének páncéljába így okozva meglehetősen tartós egészségkárosodást.

Gyalog Galopp. A program egyik legzseniálisabb újításával az istálló felépítését követően szembesülünk. A Castle Strike ugyanis külön kezeli a lovat és lovasát. Ez alatt azt kell érteni, hogy a lovardában csak a ló „készül el" megrendelésre, a lovast külön kell kiképeznünk a barakkokban. Lóra ültethetjük gyalogosainkat (az íjászokat nem), illetve lovagot is rendelhetünk, aki ugyan gyalog nem túl veszélyes ellenfél, de lóháton jobb elkerülni, pláne, ha nem egyedül cirkál a csatatéren, hanem többedmagával. A játék a „nyeregbe!" parancs mellett a „lóról!" parancsot is ismeri, így például ha a helyzet úgy hozza, lovagjainkat lovukról leparancsolva újra a várfalakra vezényelhetjük.

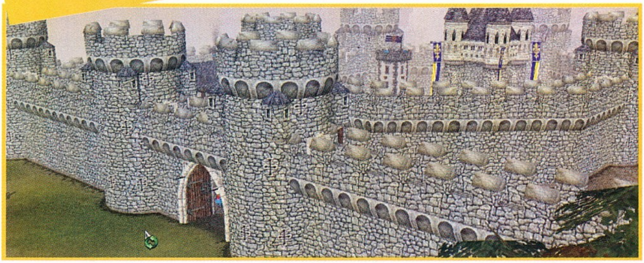
„Lancelot, Galahad és én kirontunk a nyúlból..." Az ostromgépek listája is meglehetősen terjedelmesre sikeredett. Az olyan egyszerűbb berendezések mellett, mint a létra, vagy a faltörő kos, katapultok, hajítógépek, és az ekkor még csak gyerekcipőben járó ágyúk segítenek bennünket az ellenség falainak leküzdésében. Kimondottan hasznos találmány továbbá az ostromtorony is, mely miután sikeresen leengedte rámpáját, közvetlen utat nyit a falakra az ostromlóknak.

A nyúlon túl. A grafika, habár nem éppen a legfrissebb technikát használja, a Castle Strike fejlesztőinek mégsincs miért szégyenkezniük. Nem ártott volna persze, ha például egységeink lábnyoma megmarad egy ideig a porban, és néhány egyéb hasonló apróság, melyek hiányát észre se veszi az ember hála az ötletesen kidolgozott pályáknak és az élvezetes játékmenetnek. Az egységek kidolgozottságát még ennyi kifogás sem érheti, rájuk közelítve elénk tárulnak a részletesen kidolgozott, nemzetenként eltérő jellegű vértek és fegyverek, melyek a kovácsműhelyben végrehajtott fejlesztések nyomán fejlődnek. Ez persze nem számít újdonságnak, de ez esetben átlagon felül sikerült megvalósítani a különböző fejlettségi szintek közötti különbségek megjelenítését. Érdemes ezen kívül például közelebbről szemügyre venni a Hollow Hanna névre keresztelt ágyút és ötfős kezelőszemélyzetét, akik közül mindenki végzi a rá kiosztott feladatot: míg a csőbe behelyezik a lőszert és a fojtást, addig a tiszt beméri a célt, majd ezután karjával kiadja a tűzparancsot, és a személyzet ötödik tagja elsüti az ágyút.
Van természetesen többjátékos mód is. Helyi hálózaton, illetve Gamespy-on keresztül próbálhatjuk ki magunkat más hasonló beállítottságú humanoidok ellen. Ezen a téren már azonban jelentősebb bugok zavarhatják egymás meghitt kaszabolását. A játék gyakran kifagy, illetve produkál meglepő dolgokat, mint például a várfalak építésért felelős tervező rész lebénulása. De előfordult többek közt, hogy egy sehova fel nem húzott favágótelepet felépítettként tartott nyílván, ebből kifolyólag, mivel minden épületből csak egyet építhetünk, és fatelep nélkül se íjászok, se ostromgépek nem építhetők, ez a probléma is az ütközet kényszerű befejezését vonta maga után. A többjátékos módban az elmentett játékok újratöltésére tett kísérletek pedig kivétel nélkül kudarcba fulladtak.
Mindezek után azt hiszem, bátran kijelenthető, hogy a közelmúlt egyik legjobbra sikeredett középkori környezetben játszódó RTS-ét tisztelhetjük a Castle Strike-ban, mely körül valószínűleg ugyan nem fog komolyabb kultusz kialakulni, de aki elkezdi végigjátszani a három hadjáratot, az valószínűleg be is fogja fejezni őket. Tisztességes iparos munka.

SE



„A kellemetlen dolgokat mások végezzék a fejedelem helyett, de Ő legyen az, aki kegyet gyakorol."
Niccoló Machiavelli



Pro: Lendületes küldetések, élethű ostromok.

HANGULAT	22	25	
JÁTSZHATÓSÁG	23	25	
EREDETISÉG	07	10	
GRAFIKA	17	20	
AUDIO	07	10	
ÉLETTARTAM	08	10	

GÉPIGÉNY
PIII 500, 128 MB RAM, 700 MB HDD

ÖSSZESEN
84%

Kontra: Bugos multiplayer rész, vizesárkok hiánya, gyengén kivitelezett formációk





Itt aztán íjjal semmire sem fogunk menni...



„Kör közepén állok, körbe vesznek jó barátok..."

KNIGHTS OF THE TEMPLE: INFERNAL CRUSADE

INFOBOX

Kategória: hack&slash • **Kiadó:** TDK Mediactive • **Fejlesztő:** Starbreeze • **Web:** www.knightsofthetemple.com



- **Keresztes lovagok és démonok a XII. században**
- **29 szint**
- **15 óra agyatlan mészárlás**

Aréna:

Enclave 89%



LotR: The Return of the King 84%



Conan 52%



Az Enclave sikere után (Best Hack&Slash 2003) izgatottan vártuk a folytatást, bíztunk abban, hogy a fantasy alapokon nyugvó „nézd a hátam hent" anyagilag is bejön annyira a kiadónak, hogy érdemes legyen elkészíteni a második részt. Sajnos a fejesek másként döntöttek, az orkok, a törpék és a tündék helyét lovagok, szaracénok és őrült szerzetesek foglalták el. Ezzel nem is lenne semmi gond, de sajnos homokszem került a fogaskerekek közé.

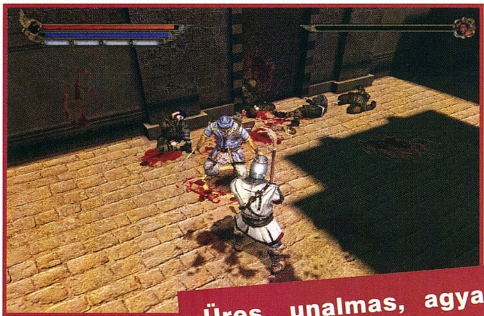
Elsőkből lesznek az utolsók! Az utóbbi hónapokban a kaland- és szerepjáték-megjelenések eléggé visszaestek, így unalmamban körülnéztem kicsit, mi a helyzet az akciójátékok terén. Amit találtam, nem igazán okozott meglepetést, a tucatnyi gyenge eresztés mellett egy-két igazán élvezetes darab is felbukkant. Az igazán nagy áttörést azonban a xboxos Ninja Gaiden hozta meg, a Dead or Alive 3 készítői valami elképesztően hangulatos akciójátékot hoztak össze, egy hétig ki sem lehetett robbantani a TV elől. A Knights of the Temple pont a legrosszabbkor jelent meg, kénytelen voltam félbeszakítani a második végigjátszásomat hard fokozaton. Érthető módon az elvárásaim kissé megugrottak a Starbreeze új játékával szemben, de azt hittem, az Enclave után nem lehet gond. Tévedtem, mégpedig igen nagyot. Üres, unalmas, agyatlan kaszabolást kapunk néhány elképesztően gyenge logikai feladvánnyal megfűszerezve. Hol van az Enclave vásárlási rendszere és választható karakterei? Hol vannak a vásárolható fegyverek, páncélok, pajzsok, varázsbotok, számszeríjak? Hol vannak a rejtett pályák és karakterek? Hol van a rossz oldalon végigjátszható hadjárat? Az elején még azt hittem, hogy csak a bemelegítő pályák ilyen egysíkúak és unalmasak, de aztán a 20. szint felé rá kellett döbbennem, hogy ebben a játékban többet nem nagyon várhatok. A ládák és a hordók széttörése után mindössze nyílvesszőket és gyógyító kenőcsöket találunk a maradványok között, se arany, se új páncél, se rejtett pályatérkép.

Kivitelezés Enclave után szabadon. Az Enclave megjelenésekor grafikában egészen egyszerűen nem talált legyőzőre, még most, másfél évvel a kiadása után is fejet kell hajtanunk a grafikusok tudása előtt.

Sajnos ugyanez már nem mondható el a Knights of the Temple-ről, az átlagnál jobb, de az Enclave-et még csak meg sem közelíti. Leginkább a vízfelszín megjelenítésében láthatunk óriási különbséget, nem is értem igazán, hogy ugyanaz a fejlesztőcsapat miként ronthatott így el valamit.

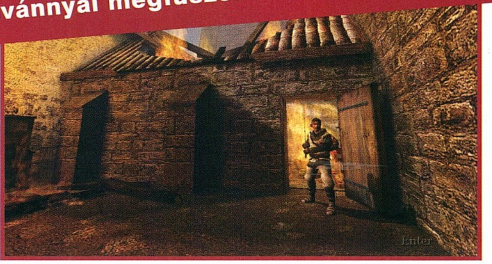
A karakterek animációjára nem lehet egy rossz szavunk sem, ez nem is csoda, hiszen az összes mozdulat Motion Capture technológiával lett felvéve, ráadásul a munkálatok élén olyan szakember állt (John Klepper), aki a Matrix Újratöltve című filmben egyszer már bizonyított. Nagyon hiányoltam viszont a kivégző mozdulatokat, nem lehetett lefejezni az ellenfeleket, de még a végtagok csonkolása sem került be a végleges változatba (fejlesztés közben volt szó ezekről a nyalánkságokról, de úgy látszik, az erőszakosabb jelenetek útközben kukába kerültek).

Pozitívan csalódtam viszont a zenében, fantasztikus alaphangulatot ad a játéknak. A legjobb muzsika akkor csendül fel, ha már alig van életerőnk, érdemes meghallgatni ezt a részt. A kevéske hangalámondás átlagosnak mondható, a játék túl keveset beszél, hogy érdemben kritizálni lehetne.





„Üres, unalmas, agyatlan kaszabolást kapunk néhány elképesztően gyenge logikai feladvánnyal megfűszerezve."



Harcrendszer és fegyverzet. A harcrendszer alapvetően jónak mondható, menet közben folyamatosan sajátítjuk el az újabb mozdulatsorokat (nincs azonban lehetőségünk befolyásolni, mikor kapjuk meg az új kombót). Ezeket nem lesz túl nehéz előhozni, de mivel se ugrani, se gurulni nem lehet a játékban, így a választék nagyon szegényes (10-15 mozdulatnál ne számítsunk többre, ezek közül jó, ha négyet-ötöt használunk). A játéktér interaktivitása is minimálisra csökkent, néha össze kell törnünk egy-egy ládát, betörni a falat, íjjal lelőni a fennakadt kötelet, de semmi komoly. Látszik, hogy ennél a résznél a fejlesztők lendülete elfogyott. Az Enclave-hez képest a választható fegyverek terén is óriási visszalépés történt. Egyszerre négy különböző fegyver lehet nálunk (kard, fejsze, buzogány, íj), de menet közben lehetőségünk lesz lecserélni ezeket újakra. Elméletileg az új fegyver jóval hatékonyabb, de a gyakorlatban ebből semmi sem látszik. Ráadásul mindhárom fegyvertípussal ugyanazokat a kombókat lehet előhozni, ami a Ninja Gaiden után teljességgel elfogadhatatlan. Igazán figyelhettek volna arra, hogy egy kétkezes pallos forgatása más harcmodort kíván, mint mondjuk egy szöges buzogányé. Távolsági fegyverek terén meg kell elégednünk néhány vérszegény íjjal, ráadásul nincsenek se tüzes, se robbanó nyílvesszők. Karcsú, roppant karcsú. A valós történelmi háttér ellenére a mágiahasználat sem maradhatott ki, de sokat nem vesztettünk volna vele. Összesen négy varázslatot sajátíthatunk el menet közben, bár ezek ereje idővel növelhető. A négy varázslatból három szinte teljességgel használhatatlan (tűzlabda, lökéshullám, sérthetetlenség): a használatuk olyan sok varázserőbe kerül, hogy egyáltalán nem éri meg őket alkalmazni. A varázserőnk nem termelődik az idő múlásával, csak úgy tudjuk pótolni, ha újabb ellenfeleket küldünk a másvilágra. A legfontosabb és egyben legtöbbet használt mágia a gyógyítás, a sebeink beforrasztása jóval nagyobb prioritást élvez, mint a tűzlabdák megidézése (ráadásul jóval kevesebb varázserőbe kerül).

Észjáték? A fejlesztők már a fejlesztés elején külön hangsúlyozták, hogy ez a játék elsősorban a harcra fog koncentrálni, a fejtörőket igencsak módjával adagolják. Ezt az ígéretüket legalább sikerült betartani, az a négy-öt logikai feladványnak mondott valami már az általános iskola alsó tagozatában sem okozott volna különösebb nehézséget a nebulóknak. Tényleg enynyire idiótának gondolják a fejlesztők a játékosokat? Ez meglehetősen elszomorító, azt hittem, hogy a „megkeresem az ajtóhoz a megfelelő kulcsot" típusú rejtvények a C-64-es korszak leáldozása után végképp kimentek a divatból. Ezek után már meg sem lepett az ellenfelek mesterséges intelligenciája. Rendszerint három-négy szörny támad ránk, de arra mindig is ügyelnek, hogy még csak véletlenül se koordinálják a támadásaikat. Szépen megvárják, míg végzünk az egyik ellenféllel, majd a felszabaduló helyre beugorva folytatják az ész nélküli vagdalkozást. Gyakran beakadnak az ajtókba és egymásba, sőt többször is előfordult, hogy a csukott ajtón azért nem tudtam keresztülmenni, mert az előtte álló ellenfél képtelen volt arrébb menni (aztán jól lekardoztam az ajtón keresztül, és máris mehettem tovább). A legnagyobb pofon a játék végén ért, a főellenfél legyőzése legalább annyi időt vett igénybe, mint az odáig tartó út. Mentés nincs (csak a pálya elején és esetlen egy pálya közbeni mentésre van lehetőségünk szintenként, és legalább kilenc kemény ellenfelet kell levernünk, hogy végezhessünk a gonosz püspökkel). A „jutalmul" kapott záró animáció unalmas, életlen, amatőr munka, kár is volt betenni, a játék motorjával nagyságrendekkel szebb záró képsorokat lehetett volna létrehozni.



Végszó helyett. Csalódott vagyok, Enclave-folytatást vártam és helyette kaptam egy üres, agyatlan, D kategóriás akciójátékot. Ennyit tud felmutatni a Starbreeze Studios? Kár értük, ennél sokkal többre lennének képesek. Jobb, ha nem is bajlódnak a folytatással, inkább koncentráljanak ezerrel az Enclave második részére!

Mocsy

Pro: szép zenék, igényes mocap animációk

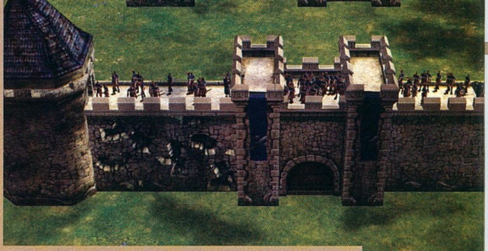
HANGULAT	13	25
JÁTSZHATÓSÁG	15	25
EREDETISÉG	03	10
GRAFIKA	15	20
AUDIO	09	10
ÉLETTARTAM	05	10

GÉPIGÉNY
PIII 800, 128 MB RAM, 1 GB HDD

ÖSSZESEN 60%

Kontra: vízmegjelenítés, ötlettelenség, egysíkú mészárlás





„Vár állott, most kőhalom, kedv s öröm röpkedtek..."

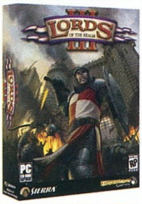


A taktikai térképen fogjuk a legtöbb időt eltölteni

LORDS OF THE REALM III

INFOBOX

Kategória: stratégia • **Kiadó:** Vivendi Universal • **Fejlesztő:** Impressions Games • **Web:** games.sierra.com



- **középkori stratégiai játék, várostrommal**
- **közel 20 különböző egységtípus**
- **végtelenségigb leegyszerűsített játékmenet**

Aréna:

Medieval: Total War 88%



Warhammer: Dark Omen 92%



Stronghold 80%



A Lords of the Realm sorozat idén ünnepli a 10. évfordulóját, ennek örömére itt a trilógia harmadik része. A sorozat rajongói azonban jobb, ha felkészülnek arra, hogy ez a Lords of the Realm már meg sem közelíti az igazi etalonnak számító második részt. A fejlesztők (gondolom, a kiadó nyomására) iszonyatosan leegyszerűsítettek mindent, a játékosnak a hadjáratok vezetésén és a vazallusok kinevezésén kívül szinte semmit sem kell csinálnia.

„Vár állott, most kőhalom..." Az oktatórészen kívül négy hadjáratban kell bizonyítanunk hadvezéri és közgazdász képességeinket. A kampányokban négy különböző nemzet (írek, angolok, franciák, germánok) történelmileg hiteles eseményeiben kell helyt állnunk. A küldetések között semmiféle összefüggés nincs, nem lehet még hadjáraton belül sem átvinni se tapasztalt hőst, se veterán hadsereget. Igazából ezt tartom a játék egyik legnagyobb hibájának, hiába harcolt éveken keresztül sikeresen a gondosan összeállított elit hadsereg, ugyanannyi esélyük van a győzelemre, mint a frissen toborzott újoncoknak.



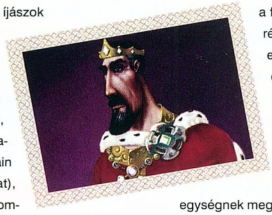
A gazdaság alapját a föld képzi: minél többet birtoklunk belőle, annál több nagyobb hadsereget képezhetünk ki. A birodalom tartományokra lett felosztva, ez utóbbiak pedig parcellákra. A parcellákat külön nincs lehetőségünk elfoglalni (a farmokat, templomokat és városokat azonban felgyújthatjuk, ez azonban beszennyezi a hírnevünket), ehhez először sikeresen meg kell ostromolnunk a tartomány székhelyét. Mi döntjük el, hogy melyik vazallust melyik parcellába ültetjük, ez teszi ki a játék stratégiai részének közel felét. Vazallusokból négy különböző típust különböztetünk meg. Az első és egyben legfontosabb kategóriába tartoznak a lovagok. Ők lesznek felelősek a hadsereg toborzásáért, ezt zokszó nélkül el is végzik. Minden lovaghoz meghatározott típusú hadtest tartozik, ezt nem tudjuk módosítani. Új lovagokat úgy tudunk magunkhoz édesgetni, ha újabb tartományokat foglalunk el, páratlan harci cselekedeteket hajtunk végre, jóban vagyunk az egyházzal, vagy a kincstárunk roskadozik az aranytól. A lovagok között lesznek kiemelkedő képességű karakterek is, ezek általában rendelkeznek valamiféle különleges képességgel (ostromgépeket hoznak magukkal, az alattuk szolgáló harcosok soha nem futamodnak meg a csatából, több hadtest is szolgál alattuk...). Harc közben azonban sokan megsérülnek, fűbe harapnak, egy idő után a harci kedv elpárolog. Az utánpótlás teljesen automatikus, feltéve, ha a parcellákon elegendő mennyiségű farm, illetve templom áll. Az előbbiek biztosítják a megfelelő élelmiszer-utánpótlást, az utóbbiak pedig lelki vigaszról gondoskodnak. Persze itt is különböző kategóriák léteznek: egy püspök értelemszerűen jóval hatékonyabban tudja mű-

DVD ROM
- **Javítás**
- Demo
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- **Csalás**
- Animáció
- Vágatlan

ködtetni az adott templomot, mint egy mezei plébános. A lovagok, a papok és a jobbágyok mellett létezik egy negyedik csoport is, ők az egyre erősödő polgárság. Amennyiben földet adunk nekik, városokat hoznak létre, melyek bizonyos időnként adóval gyarapítják a kincstárunkat. A befolyt pénzből zsoldoshadsereget állíthatunk fel (nem fogyasztanak élelmet, viszont utánpótlást sem kapnak, így szép lassan elkopnak harc közben), vagy a tartományi székhelyen lévő kastélyokat fejleszthetjük tovább (az erősebb kastély nagyobb helyőrséget, vastagabb kőfalakat és több katapultot jelent).



Ha harc, hát legyen harc! A stratégiai rész másik felét a valós időben zajló harcrendszer képzi. Erre nem árt menet közben odafigyelni, mert csata közben nem áll meg az idő: ha sokáig elpepecselünk az ellenféllel, akkor az idő alatt könnyedén elfoglalhatják a fél birodalmunkat. Az idő ugyan megállítható, de eközben nem tudunk parancsokat osztani az egységeknek. Egy sikeres hadjárathoz először is össze kell gyűjtenünk a megfelelő hadsereget. Egy sereg legfeljebb 10 hadtestből állhat, a vezető a legerősebb lovag lesz. A sereg gerincét a gyalogosok adják (harcosok, nemesek, teuton lovagok, vikingek stb.), ők leginkább a lándzsások ellen vethetők be. A távolsági fegyverekkel felszerelt csapatok (íjászok, számszeríjászok, walesi íjászok stb.) a gyalogosok és a lándzsások ellen domborítanak. Az igazi ütőerőt a lovasság adja (nehéz- és könnyűlovasság), ezek úgy hatolnak át a gyalogosok és íjászok sorain (kivéve a lándzsásokat), mint kés a vajon. Az ostromgépek sajnos csak a várostromok során kaptak szerepet, pedig a dárdavetők a hagyományos harctereken is használhatók voltak.



A játék vitathatatlanul legjobb része a várostrom, függetlenül attól, hogy támadóként vagy védőként kell bizonyítanunk. A kisebb, fából készül erődítményeket még ostromgépek nélkül is sikerrel legyűrhetjük (az íjászok tüzes nyílvesszői lángra lobbantják a fából készült várfalakat), de a nagyobb, kőfalakkal megerősített várakhoz bizony már ostromgépek kellenek (trebuchet, katapult, faltörő kos, mangorel stb.). Minden gyalogos hadtestnél van ostromlétra, ezek segítségével megmászhatják a falakat. Ideális esetben persze ilyenkor az ellenfél sem tétlenkedik, megrohamozza a támadókat, sőt akár még forró olajat is önthet rájuk. Ez lenne az ideális eset, sajnos a valóságban szó sincs erről, a védelmet irányító mesterséges intelligencia nincs a helyzet magaslatán. Hiába romboljuk le a kastély túloldalán a falakat, az emberei a másik oldalon lévő kaput őrzik határtalan odaadással. Aztán ha mégis áttörjük a falat, akkor az összes emberét hirtelen odavezényli, bele egyenesen a felállított húsdarálóba. A formáció a túlerőt lett volna hivatott ellensúlyozni, de a gyakorlatban ez a rész szinte használhatatlan. Minden egységnek megadhatjuk, milyen formációt vegyen fel (a gyalogosok pajzsfalat vonnak maguk köré, a dárdások körbeállnak, így fedezik egymás hátát, a gyalogos lovagok falanxba rendeződve vonulnak harcba stb.). Sajnos a végeredmény eléggé kiábrándító, ez szinte semmit sem jelent harc közben (a gép nem is igen alkalmazza ezeket a taktikákat). Egyedül a nehézlovasság rohama volt látványos, bár azért nehéz elképzelni, hogy egy ilyen mindent elsöprő lovasroham után az íjászoknak még volt kedvük kardot rántani, és harcolni. A két sereg összegabalyodása után aztán esélyünk sincs közbeavatkozni, innentől kezdve inkább a túlerő dönti el, ki is nyeri az ütközetet. Csata után a legyőzött lovagokért váltságdíjat kérhetünk, minél magasabb szintű a lovag, annál nagyobb lehet a váltságdíj. Az elvetemült uralkodó akár ki is végezheti az ellenfél lovagjait így akadályozva meg, hogy még egyszer hadba vezesse a katonáit. Így persze alaposan lejáratjuk magunkat a vazallusaink előtt, és még az is előfordulhat, hogy a hűbéresek közül néhányan faképnél hagynak (ez főként az erkölcsös lovagokra igaz, de ne aggódjuk, ha nagyon mélyre süllyedünk, akkor a hírnevünk hatására a legnagyobb gazemberek fognak a szolgálatunkba szegődni). A harc helyett választhatjuk a diplomáciai eszközöket is, ez azonban szintén nem váltotta be a hozzáfűzött reményeket, az erősebb hadurak szinte mindig nekem estek függetlenül az ajándékoktól.



„Amennyiben itthon is a 4000 forintos árkategóriába fogják besorolni, érdemes lesz egyszer kipróbálni.”



Végítélet. Kár ezért az ötletes játékért, kicsit nagyobb támogatással (a kiadó a megjelenés előtt önhatalmúlag úgy döntött, hogy a játékot a budget kategóriában (kb. 4000 Ft) hozza ki), jóval sikeresebb lehetett volna. A grafika és a hang meglehetősen idejétmúlt, viszont számos igazán jó ötlet lett benne megvalósítva. Egy modern, 3D-s grafikával és valami sziporkázó tapasztalati rendszerrel egész jó játékot tudtak volna összehozni, így viszont hamar feledésbe merül. Kár érte.

Mocsy



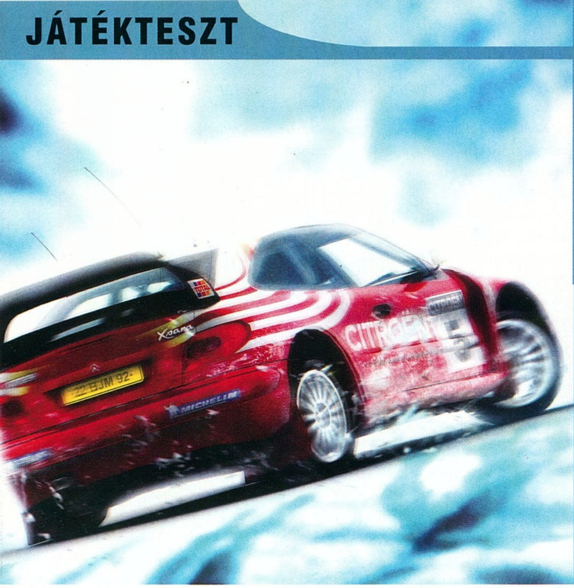
Pro: Defender of the Crown utánérzés

HANGULAT	20	25
JÁTSZHATÓSÁG	18	25
EREDETISÉG	06	10
GRAFIKA	09	20
AUDIO	07	10
ÉLETTARTAM	06	10

GÉPIGÉNY
PIII 800, 128 MB RAM, 850 MB HDD

ÖSSZESEN
66%

Kontra: gyatra kivitelezés, egyszerű játékmenet, hiányzó tapasztalati rendszer



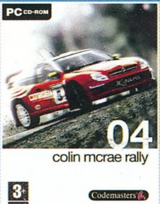




COLIN MCRAE RALLY 04

INFOBOX

Kategória: szimulátor • **Kiadó:** Codemasters • **Fejlesztő:** Six by Nine Ltd. • **Web:** www.codemasters.com



- **20 rally-autó, 8 ország 52 gyorsaságija,**
- **6 bajnokság**
- **egyedi rally-futamok lehetősége**

Aréna:

Colin McRae Rally 3 71%



Rally Trophy 90%



Rally Championship 2000 84%

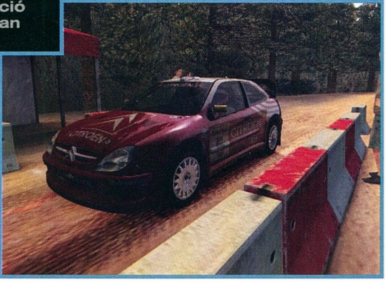


Még egy év sem telt el a tavalyi, heves vitákat kiváltó és a Codemasters háza táján is fejhullásokat okozó (többek között Guy Wildey, a sorozat atyja sincs már a csapatban) Colin3 után, és máris kezünkben tarthatjuk a sorozat negyedik darabját. A harmadik rész sok-sok hibája ellenére is rettenetesen sikeres volt anyagilag, ezért aztán a gyors ráncfelvarrás és a bevétel ilyetén zsebbe seprése érthető, főképp úgy, hogyha ezzel egyúttal a játékosok bizalmát is vissza lehet nyerni. Véleményem szerint azonban ezzel a játékkal ténylegesen csak a külsőségeknek hívő Colin-rajongókat lehetett megnyerni, mert a 04-es ruha alatt voltaképpen 3.5-ös váz bújik meg...

Xsara-história. Mindent nem lehet a hármas rész rovására írni, még akkor sem, ha tény, hogy kérészéletű játékmenettel ruházták fel, melyben minden játékosra egész egyszerűen ráerőszakolták a Ford Focus WRC-t, és még a szervizpontok javítási lehetőségeit is automatizálták. Ilyen döntéseknek hála a játék 90%-át képező karrier-mód akár egy erőteljes huszárvágással is végigvihető volt, és nem sokkal ezután bekerült a polc aljára porosodni. Bármennyire is felruházták frenetikus grafikával és a csodásan autózható gyorsaságikkal, a játékmenet nem szolgálta ki a hosszú távú kikapcsolódásra vágyókat.

Mivel minden valamirevaló autós játék velejét a bajnokságok adják, így a Colin04 esetében én is ezekre koncentráltam (Focus-áltam). Az idei részben 3 bajnoki osztály összesen 6 bajnoksága vár meghódításra, miközben 20 jármű pilótafülkéjébe fészkelhetjük be magunkat. A kiírások folyamán 8 ország összesen 48 gyorsasági szakaszán mérhetjük össze tudásunkat a többi pilótával, közben 4 ún. szuperspeciál szakaszt érintve. A bajnokságok progresszív felépítéséből fakadóan érdemes elsőként a kétkerék-meghajtású osztállyal bíbelődnünk, hiszen így egyúttal a pályák vonalvezetését is megismerjük, csak később javasolt átrándulnunk a négykerék-meghajtású WRC-k világába. A két könnyebb WRC-bajnoki cím után fogjunk neki a B-csoportos szörnyetegeknek kiírt sorozatba, és a legvégére hagyjuk a legízletesebb falatot, az Extrém névre keresztelt versengést! A játékmenet monotonitását megtörendő,

DVD ROM
- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- **Csalás**
- Animáció
- Vágatlan





egy-egy futam közé ékelve találjuk meg az új fejlesztések tesztelését, amit sikeresen teljesítve járművünk nem elhanyagolható új kellékkel gazdagodik, hathatósan támogatva szereplésünket az elkövetkező futamokon.

Ha ezzel sem érnénk be, akkor végre itt van nekünk a sorozat legszebb újítása, melynek keretében az önmagunk által összeválogatott szakaszokon is rendezhetünk ralifutamot – kinek hogy tartja kedve – élő vagy gépi ellenfelek ellen. Ha ezen is túl vagyunk, következhet az osztott-képernyős játék (legfeljebb 4 játékossal), vagy a helyi hálózaton, esetleg interneten keresztül kifulladásig vívott többjátékos menetek.



„A Codemasters nagykorúvá érett sorozatának legújabb tagja leginkább a 3.5-ös sorszámot viselhetné."



A konverzió átka, az elkerülhetetlen összehasonlítás. Tavaly októberben, amikor még PC-s verzióról nem esett szó a Codies portáján, izzó szemekkel vetettem magam a PS2-es változatra. A kikupált fizikai modell (nehezebb autók, hosszabb féktávok, jobban sodródó járművek), a reálisabb ütközés- és sérülésmodell és nem utolsósorban a gumikat zabáló szakaszok a TV-ből ismert defektek és műszaki hibák fogalmával ismertettek meg a sorozat története folyamán először. Másrészt a komolyabb kihívást jelentő gépi ellenfelek is kedvemre valók voltak. Már ekkor látható volt, hogy bizony áttekinthető bajnoki táblázatot ismét nem sikerült összetákolni, a zenék továbbra is minimális szerepet töltenek be, továbbra sincsenek igazi verseny-videók, a menü-kialakítás továbbra is förtelmesen gáz, és hogy új autókat is csak módjával kaptunk (ez utóbbi azért övön aluli ütés).

Őszintén bevallom, valami hasonlóra számítottam a PC-s változat esetében is, azonban a pozitív irányú módosításoknak, melyek kicsit a szimuláció felé mozdították el a sorozat szekerét, írmagja sem maradt. PC-n játszva az autók kezes bárányként fekszenek a kanyarokba, kitörni csak a farmotoros dögök próbálnak meg. Csak a legdurvább ütközések hagynak maradandó nyomot a járgány útfekvésében, és befolyásolják viselkedését, de defektet egyszerűen képtelenség összeszedni (csak akkor sikerül, ha félőrültként körözni kezdünk az aszfalton), és a motort is lehetetlen megfőzni. Kihívásról szó sincs, egész egyszerűen nevetséges, hogy a gép milyen félelmetesen gyenge szakaszidőket fut, bármilyen nehézségről is essen szó.

Szigorú dorgálás... vagy mégsem? Most talán azt várjátok, hogy kiábrándultságomtól átfűtött sorokat vessek elétek, sőt, mi több, jogos felháborodásomnak adjak helyet, azonban még az olyan csalafintaságok előtt is szemet hunyok, hogy a 8 helyszín mindegyike szerepelt már a harmadik részben. Sőt, továbbmegyek, és egészen odáig merészkedem, hogy megemlítsem, egyetlen új szakasz sem szerepel a játékban! A készítők nemcsak az előző, hanem a még korábbi részek legjobb gyorsaságijai közül szemezgettek, és ragadtak ki egy-egy gyöngyszemet.

Az igazság az, hogy minden hibája ellenére a játék adja magát, de olyannyira, hogy észre sem lehet venni, mennyire repül vele az idő. Leültem elé, és beszippantott: önfeledten választottam gumit a következő szakaszokra (mindig körültekintően válasszatok, így simán veritek az ellenfeleket), bíbelődtem a kocsi beállításaival, majd pedig Derek Ringer itinerére figyelve nyomtam tövig a gázt a gyorsaságikon. A rövid szakaszok erénye az, hogy az ember gyorsan győz 1-1 adott bajnokságban, és máris a következő kihívást keresi. Szimpatikus volt továbbá, hogy a menüben az autók szellemképére írva láthatjuk, hogy az adott modellt – mondjuk a Ford RS200-ast – melyik bajnokságban elért eredményünk után kaparinthatjuk meg, azaz ismerjük a játékszabályokat, és a „díjakért" is hajtunk.

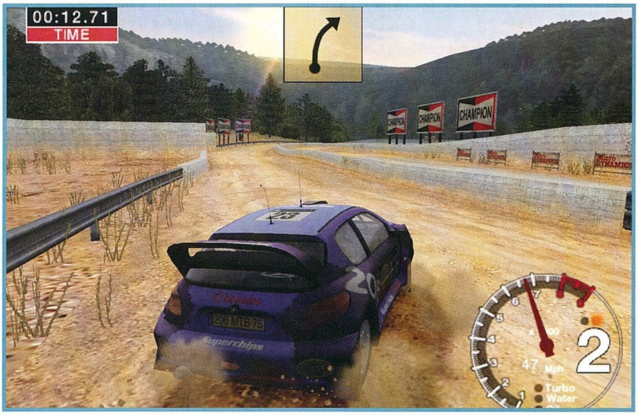
Amin nem változtattak. A játék a harmadik rész óta változatlan grafikai motor összes előnyét és hátrányát magával hozta. Csodás autómodellek és sérülések, viszont csúnyácska talajtextúrák és helyenként puritán környezet. Látványos effektek – naplemente, eső a szélvédőn, jégfelület, szikrák és felizzó féktárcsák, füst – és kezdetleges megoldások: papírmasészurkolók és kevés tereptárgy – elegyét láthatjuk. E vegyes kép kellő sebességű megjelenéséhez azonban ajánlott a gyors vas (hiába sikerült optimizálni a tavalyi motort), minél erősebb processzorra és minél nagyobb teljesítményű videokártyára van szükség a megfelelő sebességérzet megteremtéséhez.



Colin McRae

A repülő skót, közismertebb nevén Colin McCrash (azaz a törő-zúzó Colin) 1968-ban látta meg a napvilágot. Szenvedélyét az autók iránt apjától, Jim McRae-től örökölte, aki ötszörös angol ralibajnok volt. Legelső világbajnoki versenyét 1987-ben egy Vauxhall Nova kormánya mögött ülve vívta, mely autóval még ebben az évben megnyerte a brit ralibajnokságot. Első nemzetközi sikerét 22 évesen aratta, amikor a brit bajnokság yorkshire-i futamán győzött. A Subaru csapathoz 1991-ben került, karrierjének legszebb 8 évét a japán gyártónál töltötte el. A világbajnoki sorozatban 1992-ben debütált, első győzelmét pedig az 1993-as új-zélandi ralin aratta, ekkor Clark 1976-os brit raligyőzelme után első brit versenyzőként állhatott a győzelmi pódiumra. Karrierjének csúcsaként 1995-ben, drámai küzdelemben, hazai pályán hódította el a világbajnoki trófeát. 1997 ismét fantasztikus év volt számára, mindössze egyetlen pont hátránnyal zárta az évet, azonban harmadik éve folyamatosan szállította a pontokat a csapat számára, mely így sorozatban harmadszor tett szert világbajnoki címre. 1999-ben aztán visszatér a Ford színeibe, és újult erővel veti bele magát a világbajnoki küzdelmekbe, azonban erőfeszítéseit nem koronázza siker. 2002-ben katasztrofális évet tud maga mögött, és változásra vágyva a következő évre átigazol az újonnan alakuló Citroen-csapathoz, akik az év vége előtt kijelentik, hogy nem tartanak igényt többé szolgálataira eddig összegyűjtött 25 világbajnoki raligyőzelme ellenére. 2004-ben, csapat nélkül maradva, csalódottan úgy dönt, hogy 1 évet pihen, megpróbál a visszatérésre összpontosítani.

Ebből tehát látható, hogy az idei világbajnoki sorozatban nem induló McRae nevével érdekesen fest majd egy esetlegesen megjelenő játék. Tehetségét, elhivatottságát szerencsére az idei Dakar Rallyn láthattuk, ahol szakaszgyőzelmet is aratott, ezért is érthetetlen számomra, hogy ilyen háttérrel és főképp ilyen talentummal miért kell legalább 1 évet kihagynia... idénre ismét szegényebbek lettünk egy legendával.



Sajnos továbbra sem cserélték le az út menti póznák és jelzőtáblák bugyuta fizikáját, melyek még mindig a betonfal szerepét töltik be. Szintén nem változtattak a hangokon sem, ezt értsétek szó szerint, merthogy szinte semmilyen új effekt nem vitt színt a már megszokott hangskálába – a környezet továbbra is rettenetesen steril ilyen szempontból. Viszont a játék immáron támogatja a legmodernebb hangkártyákat és hangrendszereket is (igaz, 7.1-es keverésben nem volt szerencsém hallani a játékot). Végül pedig, ez alkalommal sincs semmilyen licenc, egyedül Colin McRae neve és immáron Citroen Xsarája igazi... meg persze a régi idők letűnt versenygépei.

Legvégül pedig ismét itt kell megemlítenem a fizikát, mely a PS2-es változatban jelentősen eltolódott a szimuláció irányába, azonban a PC-s verzió esetében alig-alig javult fel a harmadik részhez képest. Hiába a rengeteg útfelület – összesen 34 – és a temérdek gumitípus – összesen 19 –, ha az autók súlyát/tehetetlenségét még mindig nem képesek éreztetni velünk. Kérdés, hogy ez most a konverziót végző csapat számlájára írható, vagy a Codemasters belső döntése vitte el ilyen irányba az átiratot, a végeredmény szempontjából azonban pont a szimulációra éhes PC-s közösség fejére nyomtak barackot.

A verebek azt csiripelik, hogy... ...már az E3 alkalmával belekukkanthatunk a sorozat ötödik epizódjába. Szerintem túlságosan is felgyorsultak az események, igazi változásokra lenne szükség ahhoz, hogy ne fejőstehén, hanem klasszikus darab váljék Colin apó újabb reinkarnációjából. Bár a szoftveripar számos alkalommal megmutatta, hogy itt is a pénz a legnagyobb úr, a negyedik rész pozitív irányba tett változtatásai arra sarkallnak, hogy bízzak a jó folytatásban.

Tovább ösztönözheti a kiadót, hogy idén végre PC-n is riválisokkal kell szembenéznie az eddig szinte egyeduralkodó sorozatnak: legerőteljesebbnek az SCI által fejlesztett Richard Burns Rally tűnik, de számolni kell még a közelmúltban új grafikai köntösbe öltöztetett XPand Rallyval is.

„Ha elkapod a fonalat, csak győzd abbahagyni! Elképesztően addiktív!”



Legvégül pedig zárójelben hadd jegyezzem meg, hogy a könnyem kicsordul, ha az általam egekig magasztalt programokra gondolok: sehol egy Rally Trophy 2, sehol egy Rally Championship 2004...

Dauby

Pro: profi kivitelezés, elképesztően jó szakaszok, autók grafikája és a törésmodell

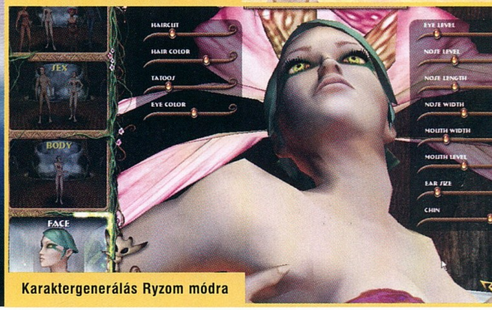
HANGULAT	21	25	**GÉPIGÉNY** PIII 750, 256 MB RAM, 2,8 GB HDD
JÁTSZHATÓSÁG	21	25	
EREDETISÉG	07	10	**ÖSSZESEN**
GRAFIKA C	18	20	**81%**
AUDIO	07	10	
ÉLETTARTAM	07	10	

Kontra: kevés fontos változás az előző részhez képest, PS2-es verzió sokkal jobb





Kezdhetek megint mindent elölről



Karaktergenerálás Ryzom módra

THE SAGA OF RYZOM

Kategória: MMORPG • **Kiadó:** ? • **Fejlesztő:** Nevrax • **Web:** www.ryzom.com

Amikor tavaly májusban a Nevrax standján megláttam a The Saga of Ryzomot, már éreztem, Atys világa egészen különleges, vonzó kalandot kínál, és reménykedtem benne, hogy a francia fejlesztőcsapat munkája meghozza gyümölcsét, nem marad kiadó nélkül. Aztán eljött az idő, amikor részt vehettem az első, majd a második bétateszt fázisban is, és már tudtam, ez valóban olyan világ, amelyikben minden veszélyével együtt is szívesen élnék, kicsit olyan, mintha elmentem volna az ufókkal...

Sajnos az első és a második tesztfázisról sem szabad írnom, a harmadikat pedig veletek együtt, most kezdem magam is, így nem tudhatom, pontosan mi vár ránk, bár már számos változást és előrelépést észrevettem. Gondolom, nem sok kép fog ideférni, de biztosan az a kevés is megérint benneteket, mert Atys világa valami elképesztően gyönyörű és különleges. Egyszerűen csak barangolni is jó benne, mert a burjánzó természetben tőlünk függetlenül is pezseg az élet, e vidék faunája megkapó, állatcsordák legelésznek, vagy éppen évszaktól függően vonulnak általunk ismeretlen céljuk felé, körülöttünk ragadozók támadnak a gyengébb egyedekre, a buja aljnövényzetben rovarok repdesnek, s lábunknál apró rágcsálók motoszkálnak... A játékos négy nép közül választhat (a bétában még csak három szerepel), mindegyikük új, ismeretlen nép, egyetlen más fantasy világban sem szerepel. A fyrosok a halálos veszélyeket rejtő sivatag szívós, harcos gyermekei, az intelligens zorai csoport a buja dzsungelekből érkezett, míg a kísérteties erdőkben született romantikus matis nép elveszett királyságának dicsőségét keresi, s ebben a bétában még nem játszhatóak a szelek és a tavak vidékének lakói, a trykerek. Karaktereink alkotásakor a külső jegyek mellett képességeinkhez „induló csomagot” választhatunk, de fejlődésünkkel magunk alakíthatjuk akár egyedi kombinációkkal is szakértelmeinket. Különlegesség, hogy küldetések teljesítésével nem csupán az azért járó jutalommal és tapasztalattal gazdagodunk, hanem saját enciklopédiánkba információkat gyűjthetünk Atys birodalmáról.



A játékosközösségek (guild) pedig egyedi feladatokat vállalhatnak, melyeket teljesítve akár saját otthont is szerezhetnek céhüknek.

Erre nagyon kíváncsi leszek, hogy működik, mert a magas szintű kalandozók igényeinek kiszolgálása, érdeklődésük fenntartása, és az aktív közösségi élet kialakítása minden MMORPG-ben kritikus pont. Szerintem érdemes tenni érte, hogy ez a világ még jobb, nekünk tetsző legyen. Az alapok már készen állnak, a többi rajtunk is múlik!

Lily

Linkajánló

atys.ryzom.com
atys.ryzom.com/forums
www.world-of-ryzom.com
sor.warcry.com

Bétateszteljetek velünk!

Ti is részt vehettek a The Saga of Ryzom bétatesztjében! Ehhez mindössze fel kell keresnetek a játék honlapján a regisztrációs oldalt, itt: **www.ryzom.com/subscribe/**, majd az adatlap kitöltésekor az Activation Key ablakba írjátok be, hogy ZIN01. Találkozunk Atysban, az Arispotle szerveren!


RYZOM BETA APPLICATION FORM

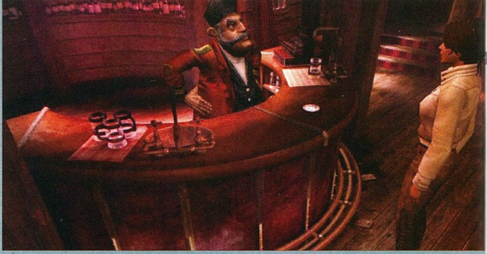
Login:

Activation Key: ZIN01

Password:

Confirm Password:





Mr. Cirkos eredetileg bordélyt akart nyitni, csak a bútor megvásárlása után döntött a cirkusz mellett.

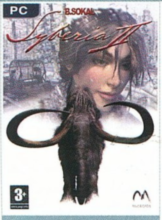


Azok a vad motorosok!

SYBERIA 2

INFOBOX

Kategória: kaland • **Kiadó:** Mcro ds • **Fejlesztő:** Mcro ds • **Web:** syberia2-game.com



- 25-30 óra játékidő
- minőségi kaland a pénzünkért

Aréna:

Syberia 83.5%



The Longest Journey 89%



Journey To The C. O. T. E. 69%



„ – Légy szíves, rajzolj nekem egy bárányt...
Ha valami nagyon lenyűgözően rejtélyes, az ember nem meri megtenni, hogy ne engedelmeskedjék. Akármilyen képtelenségnek találtam, ezer mérföldre minden lakott helytől és ráadásul halálos veszedelemben: elővettem a zsebemből egy darab papirost meg a töltőtollamat.“

DVD ROM Made by ///VTCD

- Javítás
- Demo
- Végigjátszás
- **Háttérkép**
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

Bizonyára nem szükséges elárulnom, kitől származik a fenti idézet, aligha akad olyan gyermek vagy felnőtt, aki ne ismerné a kis herceg történetét. Olyan mese ez, mely amellett, hogy szórakoztat, magával ragadja az embert varázslatos világába, sőt, még erkölcsi mondanivalót is hordoz magában. Ezek a tulajdonságok egytől egyig ráillenek Benoît Sokal hatalmas sikert elért kalandjátékára, a Syberiára is.

Két évvel ezelőtt jelent meg az első rész, mely végre feledtetni tudta a kalandjátékpiaci pangást, illetve az elszomorítóan silány felhozatalt. Véleményem szerint versenytársához, a The Longest Journey-hez hasonlóan ezt a művet is egyszerűen tökéletesre csiszolták. A kezelés magától értetődő volt, a történet egyedi, izgalmas, a legapróbb részletekig kidolgozott, a cselekmény gördülékeny, a feladatok úgy jelentettek kihívást, hogy közben a legkevésbé sem voltak frusztrálók. Egyszerűen nem lehetett hibát találni benne. Az egyetlen negatívumot az jelentette, hogy egyszer csak vége szakadt a játéknak.

Szerencsére az alkotók nem ültek sokáig babérjaikon, amint tehették, hozzáfogtak a folytatás elkészítéséhez.

Mamutok nyomában. A Syberia 2 ott kezdődik, ahol az első rész véget ért. Úgy is mondhatnánk, a történetírók nem annyira folytatást készítettek, mint inkább az eredeti mese befejező epizódjait.

A folyamatosságban Kate Walker, a főhősnő jellemrajzának változása jelenti az egyedüli törést, hisz feladatának, a Voralberg automatagyár megvásárlásának eleget téve ahelyett, hogy hazatért volna, új célt választott magának: Annak ellenére, hogy szinte nem is ismerte az öreg Hans Voralberget, úgy döntött, elkíséri őt Syberiába, a mamutok legendás szigetére.

Őszintén szólva ez az ötlet rendkívül banálisan, vagy, ha úgy tetszik, őrülten hathat, hisz mindenféle ellenszolgáltatás nélkül hajlandó feladni mindazt, amit addigi életében elért, sőt egyenesen maga ellen fordítja szeretteit, és mindezt csupán egy szenilis vénember minden bizonnyal valóra válthatatlan álmai kedvéért.

Kicsit jobban átgondolva a dolgot azonban rájöhetünk, hogy ez a legmagasabb fokú önfeláldozás, az önérdek teljes semmibe vételével végrehajtott hőstett, mely mindenki számára tanulságul szolgálhat. Nem szükséges szanaszét kürtölni nagyszerűségünket, megváltani a világot, egyetlen személy megsegítése elegendő, hogy büszkén mondhassuk magunkról: emberek vagyunk.

Szemet gyönyörködtető egyszerűség. Akárcsak a történetre, a játék kinézetére is a tisztaság és az egyszerűség a jellemző.

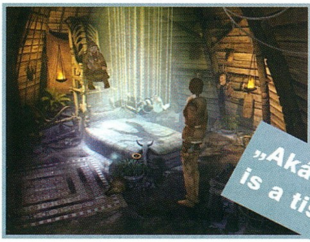
Benoît Sokal

Korunk képregényrajzoló úttörőjeként van számon tartva. Hazánkban kevéssé ismert műveiben a megszokottól eltérő hősöket igyekszik megformálni, mint amilyen Canardo felügyelő, az illúzióvesztett kacsa, aki a mindennapok frusztrációjától próbál megszabadulni az állatok világában.

A L'Amerzone című kalandjátékban való részvétel jelentette első számítógépes szárnypróbálgatását, melyet három évvel később a teljesen általa irányított Syberia fejlesztése követett.


Az apát nem örül különösebben vendégei szökésének

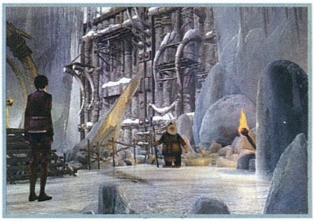
Az első rész izgalmas, változatos tájai helyett ez alkalommal a végtelen tundra birodalmában kalandozhatunk. Grafikai szempontból a téma nem kimondottan hálás, hisz természetéből adódóan itt a fehér szín a meghatározó, alig egy-két képernyő berendezése töri meg ezt a hatást. Ennek ellenére a rajzolók képesek voltak elkerülni a monotonitást, csak nagy ritkán éreztem annak nyomasztó hatását.



Ebben nagy szerepe volt a rengeteg, látszólag céltalan animációnak, melyek élettel töltik meg a kihalt tájat. A fákon mókus szaladgál, bagoly szeli át a levegőt, a csörgedező patakban pisztráng úszik... A rosszindulatú emberek pont erre találták ki a giccs szót, azok pedig, akik megőriztek valamennyit gyermekkoruk emlékeiből, a tündérmesét.

Izgalmas hangvilág. Mint minden egyéb, a hanghatások is finoman illeszkednek az összképbe. Bár az időnként felcsendülő melódia igazán kellemes hangzású, az esetek kilencven százalékában csak a környezet zajaiban gyönyörködhetünk. Ez azonban ne vegye el senkinek a kedvét, a hangszórók egy pillanatig se pihennek, ahol épp nem a szélfútta fák recsegése hallatszik, ott a víz csobogása vagy épp a városi élet zúgása teremti meg a hangulatot.

A háttérzajokhoz hasonlóan az emberek beszéde is rendkívül igényes. Látszik, hogy a fejlesztők nem sajnálták a pénzt jó szinkronszínészekre, egyetlen szereplő sem mesterkélt, mégis mindegyik egyedi hanghordozással rendelkezik. Talán a bajkeverő Iván Bourgoff kicsit kirí, tipikusan brit akcentusa – noha humorosan hat – nem illeszkedik a földrész sajátosságaihoz.



Próbálkozás helyett gondolkozás. Ami a feladatokat illeti, azokra sem lehet sok panasz. A tárgyak használata legtöbb esetben tökéletesen logikus, a bonyolult gépezetek működésének megfejtéséhez pedig elegendő tippet kaphatunk – bár némelyik még így is meg tudja izzasztani a játékost.

„Akárcsak a történetre, a játék kinézetére is a tisztaság és egyszerűség jellemző."

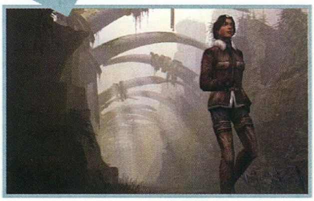
Sajnos itt-ott azért becsúsztak gyengébb pontok a játékmenetbe, néha nem egyszerű megtalálni egyes tárgyakat, illetve interaktív helyeket. Bár a kurzor változása nagy segítségünkre van a képernyő átkutatásában, a rengeteg helyszínen könnyen előfordulhat, hogy elsiklunk egy-egy apróbb részlet fölött.

Mindenkinek kötelező. A játék legnagyobb erőssége, hogy szinte minden téren egységet alkot. Még a New York-i cég főnökének Kate hazacsábítására tett folyamatos próbálkozásai is beleillenek a történetbe, noha senki se venné észre, ha kihagyták volna őket, mégis ez alkotja a kontrasztot az ügyvédnő régi és új élete közt.

Ezt a fajta összhangot csak egyféleképpen lehet megteremteni, ha a készítők egytől egyig élvezettel dolgoznak, és a munka egyszerű elvégzésén túl igyekeznek valami egyedit nyújtani, valamit, amitől a végeredmény személyessé válik. Ezt éreztem én, miközben a kaland pergését figyeltem, ez tette olyan különlegessé az élményt.

Köszönöm, Benoît Sokal, hogy részem lehetett benne.

Bird




Abból gazdálkodj, amid van! Ha nem találsz faágakat, megteszi az elefántcsont is

Pro: Magával ragadó hangulat; Gyönyörű kinézet; Kiváló hanghatások

HANGULAT	25	25
JÁTSZHATÓSÁG	22	25
EREDETISÉG	09	10
GRAFIKA	18	20
AUDIO	10	10
ÉLETTARTAM	10	10

GÉPIGÉNY
PIII 800, 128 MB RAM, 400 MB HDD

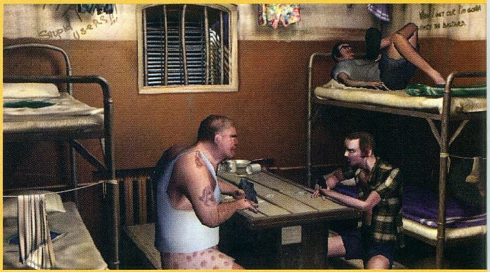
ÖSSZESEN
94%

Kontra: Nem játszhatunk vele örökké





Ez az orvos önként jelentkezett egy újfajta eljárás kipróbálására. Pechére elfelejtették felvilágosítani, hogy patológiai kísérletről van szó..

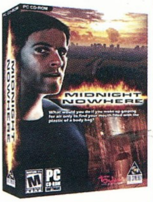


A börtönben zajlik az élet. A három elítélt számára még vagy tíz percig..

MIDNIGHT NOWHERE

INFOBOX

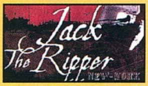
Kategória: Kalandjáték • **Kiadó:** Oxygen Interactive • **Fejlesztő:** Saturn+ • **Web:** www.buka.com



- ~48 óra játékidő
- ~24 holttest
- ~0 történet

Aréna:

Jack The Ripper 61%



Hitchcock: The Final Cut 49%



Jack Orlando 58%



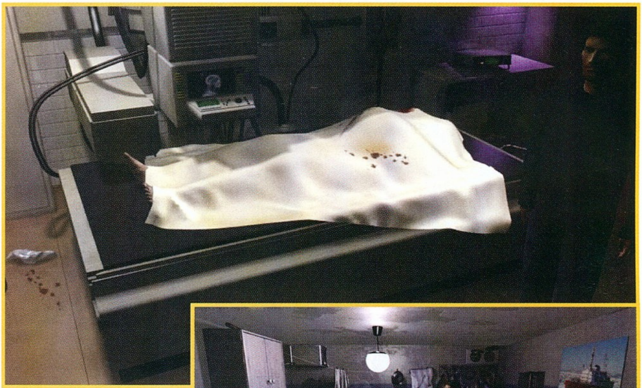
Ha az egyes játékkategóriákat állatokhoz akarnám hasonlítani, a kalandjátékokhoz feltétlenül a dinoszauruszokat párosítanám. Hiszen annak idején itt éltek közöttünk, messze a többi játékstílus fölé emelkedve, ám mára már jóformán csak a történészek ismerik őket, a nagyközönség számára nem többek legendánál.
Na jó, azért ez talán túlzás, szerencsére akadnak még őslényparkok, ahol a lelkes kutatók mindent megtesznek e méltóbb sorsra érdemes faj feltámasztásáért. A Saturn+ cég kimondottan erre specializálódott szentül megfogadva, hogy visszahozza e nagyszerű játékstílust virtuális világunkba.
Az igyekezet dicséretes, én mégis csak reménykedni tudok, hogy e nemes cél megvalósulása nem kizárólag rajtuk múlik, különben komoly bajban leszünk...

Zűrzavar a köbön. A Midnight Nowhere világa röviden szólva kifacsarodott. Már a kezdetek gyanakvásra adnak okot, hisz hősünk valamely jövőbeli város kórházának bonctermében találja magát, de nem orvosként, hanem mint hullazsákból előmászó ex-tetszhalott. Természetesen memóriája tavaszi nagytakarításnak lett alávetve, nem emlékszik a nevére, hol van ő, mit keres ott, és miért nem kezd sikoltozva pánikolni e szokatlan körülmények láttán. Mi több, valami elferdült sötét humorral szemléli a dolgokat, a legnagyobb lelki nyugalommal vizsgálgatja hullatársai földi maradványait, sőt, egyiküktől, a patológustól még szuvenírt is vesz magához, a mutatóujjat, hogy az ujjlenyomat-leolvasó gépezeten használhassa.
Kérdem én, miféle ember viselkedik így? Rendben van, egy horrorjáték hősének nagyfokú hidegvérről kell tanúbizonyságot tennie, de ez azért túlzás. Feltételezhetjük ugyan, hogy a pasas komplett őrült, ám ez esetben kitalálói nagyon gyatra jellemrajzot készítettek, a következetlenség szinte minden lépésnél tetten érhető.
Maga a történet a kezdetekhez hűen mindvégig zavaros marad, egészen a végkifejletig fogalmunk se lesz róla, mire megy ki az egész. Mikor hullahegyeken átgyalogolva kiverekedjük magunkat a kórházból (a félreértések elkerülése végett a tetemeket úgy találjuk, mi a kaland folyamán egyetlen élet kioltásáért se leszünk felelősek), hirtelen megjelennek a rend dicső őrei, mintha csak a mi kedvünkért ácsorogtak volna órákon át a kapuban, börtönbe vetnek, ahol hamarosan újabb mészárlás veszi kezdetét, melyet természetesen megint kizárólag mi élünk túl.
És mindeközben a játékos fejében mindegyre egyetlen kérdés sikoltozik: Miért?
„Miért játszom ezzel a játékkal, mikor annyi más izgalmasabb elfoglaltságom lehetne? Például amputálhatnám valamelyik testrészemet, vagy vaksötétben hallgathatnám a rózsatövisek növekedését."

Használata csak orvosi felügyelettel. Nem szeretnék leragadni a történet hibáinál, meg amúgy is csak túlragoznám a dolgot, inkább lépjünk tovább a látvány keltette hangulatra. .
Az már első pillantásra kitűnik, hogy a grafikusok jó sokat pepecseltek a környezet kialakításával. Mindegyik terem egyedi kinézettel rendelkezik, a számtalan apró részletnek köszönhetően

Ash Williams

Miközben a Midnight Nowhere-t nyúztam, óhatatlanul felmerült bennem az Evil Dead filmsorozat főhősének képe. A szóban forgó Ash éppolyan cinikus nyugalommal néz szembe a leghajmeresztőbb rémségekkel, mint az általunk irányított karakter. Különbséget talán csak az jelent, hogy az ő világában nem ő az egyetlen agyament személy, szemmel láthatólag a többi fantázia szülte lénynek sincs ki mind a négy kereke, így meg se próbálnak komoly színben feltűnni.





egyetlen percig sem érezzük az ismétlődés egyhangúságát. Ámde és csakhogy: A sötét hangulat egy idő után óhatatlanul rátelepszik az emberre. A félhomályba burkolózó termek és megcsonkított holttestek láttán már-már felvágtam az ereimet, csak a falakon elhelyezett poszterek tartottak vissza eme tett elkövetésétől.

Ezeken ugyanis lenge ruhába vagy még annál is kevesebbe öltözött hölgyek villogtatták felém bájaikat. De nem ám amúgy renderelt, számítógépes grafika formájában, hanem egyenesen az internetes oldalakról importálva. A jelek szerint a fiúk úgy gondolták, ha már horrorjátékot alkotnak, nem aprózzák el a dolgot, minden szempontból a tizennyolc éven felüli csoportot célozzák meg.

A képek másik felét eltorzított arcú emberek zavarba ejtő humorral megszövegezett hirdetései alkották. Ezek olyannyira sokkolóan hatottak rám, hogy zavarodottságom végül maga alá gyűrte növekvő depressziómat, és én abban a szent meggyőződésben tárcsázhattam pszichológusom számát, hogy rengeteg igazán fura dolog történik ebben a világban, amiről mindeddig fogalmam se volt.

Úgy értem, melyik férfi ne lenne olykor kíváncsi tökéletes testű modellek gömbölyű idomaira, de azért nem vagyok róla meggyőződve, hogy ezt még külön ki is kell emelni, miközben alig fél méterre tőle valaki épp „isa por és homu vogymuk” útjára tér? Meg aztán azt is el kellett volna dönteni valamikor, hogy pszicho-thriller-horror program készül-e, avagy Monty Pythonékat megszégyenítő groteszk komédia, mert ez az egyveleg engem valahogy a tejfölös kóla émelyítő hatására emlékeztet. (Aki nem érti, miről beszélek, próbálja ki egyszer. Feledhetetlen élményben lesz része.)

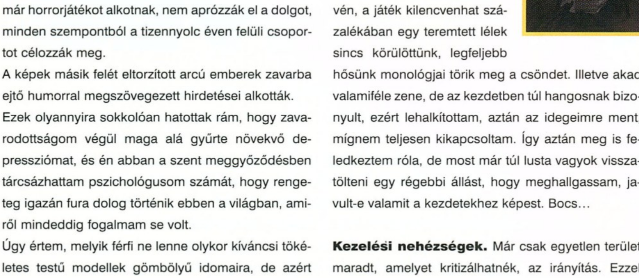
Hangvilág. Na, az nem sok van. Vagyis inkább túl sok, lévén, a játék kilencvenhat százalékában egy teremtett lélek sincs körülöttünk, legfeljebb hősünk monológjai törik meg a csöndet. Illetve akad valamiféle zene, de az kezdetben túl hangosnak bizonyult, ezért lehalkítottam, aztán az idegeimre ment, mígnem teljesen kikapcsoltam. Így aztán meg is feledkeztem róla, de most már túl lusta vagyok visszatölteni egy régebbi állást, hogy meghallgassam, javult-e valamit a kezdetekhez képest. Bocs...

Kezelési nehézségek. Már csak egyetlen terület maradt, amelyet kritizálhatnék, az irányítás. Ezzel alapvetően nem lenne gond, hisz mindössze négy ikonra van szükségünk bármiféle tevékenység végrehajtásához, azok pedig a vizsgálódás, a beszéd, a tárgyak felvétele és használata. Ez ugyebár nem sok, szerepük is magától értetődik, csakhogy mégis kissé idegesítő, hogy állandóan váltogatni kell köztük, illetve épp ellenkezőleg, olykor a gép magától kezd el nézelődni, miközben zsebre kívánunk vágni valamit. Az is előfordulhat, hogy azonos tevékenység végrehajtására (például holttestek átkutatására) hol a tárgyfelvét, hol a -használat ikon szolgál.

Az ilyen és ehhez hasonló következetlenségek sok esetben voltak hosszú órákon át tartó frusztrált próbálkozásaim okozói, holott mindez nagyon egyszerűen áthidalható lett volna némi automatizálással. Elvégre az utolsó három ikon összevonása semmilyen negatív hatással nem lett volna a játszhatóságra vagy a kihívásra.

Mint az a fentiekből egyértelműen kitűnik, a Midnight Nowhere nem nyerte el tetszésemet. Azt azért nem mondanám, hogy teljesen élvezhetetlen, hiszen a feladványok időnként egész szórakoztatók voltak, a történet vége felé beinduló jelszóvadászat pedig még a veterán kalandorokat is alaposan megizzaszthatja, mégis az általános összeszedetlenség a játék legjellemzőbb tulajdonsága. Ezért aztán kizárólag megrögzött rajongóknak ajánlhatom, de nekik is erősen javaslom előbb a demó változat kipróbálását.

Bird



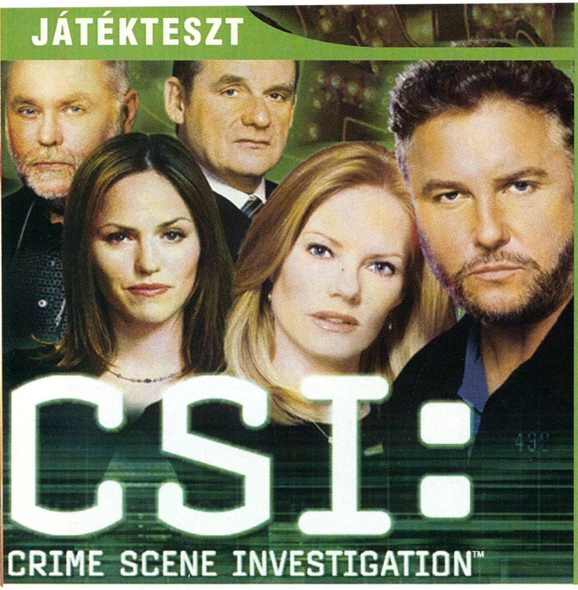
Pro: Kalandjáték (Végre!)

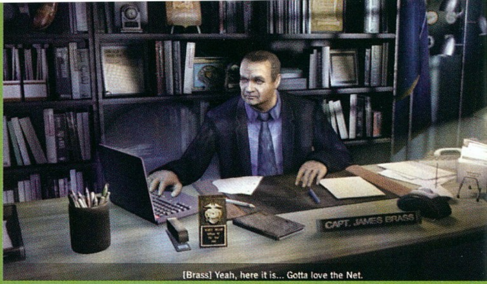
HANGULAT	11	25
JÁTSZHATÓSÁG	20	25
EREDETISÉG	07	10
GRAFIKA	15	20
AUDIO	04	10
ÉLETTARTAM	05	10

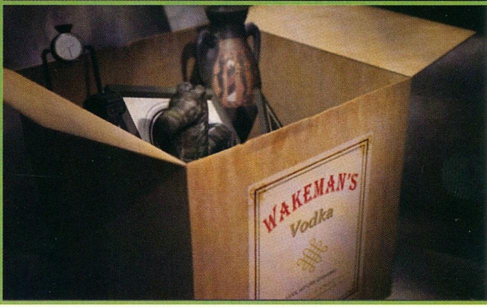
GÉPIGÉNY
PII 400, 64 MB RAM, 1 GB HDD

ÖSSZESEN
62%

Kontra: Nehézkes kezelés; Taszító hangulat



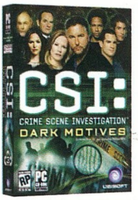




DARK MOTIVES

INFOBOX

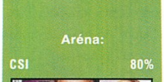
Kategória: kaland • **Kiadó:** UBI Soft • **Fejlesztő:** 369 Interactive • **Web:** csidarkmotives.ubi.com



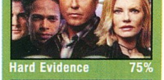
- 5 ügy
- Eredeti hangok
- 15+ bűnfelderítő eszköz

Aréna:

CSI 80%



Hard Evidence 75%



The X-Files 82%



Jubilálok lányok-fiúk! Neeeem, ne arra gondoljatok, hogy ez valami betegség, aminek következtében folyamatosan a WC-re kell szaladgálnom komoly mennyiségű nemkívánatos levegőt eresztgetve mindenféle testnyílásomból, hanem arra, hogy körülbelül egy éve írtam a CSI első részéről szerényke cikkemet, amelyet aztán embertelen mennyiségű másik követett, hála Lily és Mocsy bébi áldásos tevékenységének. Úgy elrepült az idő, hogy csak na. A minap az egyik nyilvános IRC csatornán nekem támadt egy Kuplung nevű srác, aki úgy tűnt, teljesen képben van a Gamerrel kapcsolatban, és ráébresztett, hogy már lassan oda jutok, hogy itt őszülök meg a többiekkel, ami talán nem is olyan nagy baj, lévén mindig van túrógombóc, Hunor meg akármikor masszázsol, ha adott mennyiségű puszit ad neki az ember. Most azt hiszitek, biztos, hogy állandóan csak eszem és élvezkedem, pedig mégis. De miket is beszélek itt össze-vissza, hagyom a locsogást inkább, és rátérek a Crime Scene Investigation: Dark Motives elemezgetésére.

Sokak örömére Norcika úgy döntött, hogy mivel szerinte jó angolból (szerintem nagyon nem az, ritkán jut túl az „ajakrúzs, fagyi, csoki, ruha" szavakon a szótárban), ezért végig szeretné nézni, ahogy kivégzem a játékot. Ennek én nem örültem annyira, mivel így percenként kellett volna fordítanom neki, hogy miről is van szó, a másik pedig az, hogy állandóan a Luminol spray segítségével akart összemázolni mindent, mondván tuti biztos, hogy az összes falfelületen vérnyomok lesznek, és fújjuk le. Nem kell mondanom, hogy ez nagyban nehezítette volna a haladásomat, így inkább elküldtem TV-zni, úgyis épp a Helyszínelők ment, ezért tapsikolva ugrált a kanapén, hogy de jó, ezt legalább érti.

A labor ismét tarol. Akár hiszitek, akár nem, a CSI első része volt a 2002-es év legkelendőbb kalandjátéka Amerikában. Ez talán nem is csoda, hiszen nem csak itthon várják azok a fiatalok és ráncosabb korú emberkék a sorozatot, akik szeretik ezt a fajta

DVD ROM

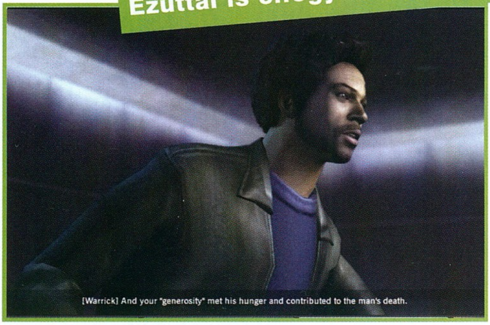
- **Javítás**
- Demo
- Végigjátszás
- Háttérkép
- Csalás
- Animáció
- Vágatlan

bűnügyi megközelítést, hanem a nagy vízen túl is. A Ubisoftnak nem is kellett több, nekiálltak a második rész hegesztésének, és a terveik szerint évente ki fognak hozni egy-egy új epizódot. Ha minden jól megy, akkor a kilencedik megjelent CSI részt is én fogom tesztelni, bár az még messze van. A Dark Motives tehát jött, látott, és újabb 5 teljes üggyel áll a nyomozni vágyó játékosok rendelkezésére. Sajnos itthon többeknek gondotok akadt az előző játék futtatásával, egy jó hírrel szolgálhatok így az érintetteknek, a QuickTime alapú rendszert lecserélték Macromedia Flash alapúra (ugyan ezt külsőre nem lehet megállapítani), tehát lehet, hogy a betűkészlet-parák, aminek következtében a magyar Windows verziókon a szövegek olvashatatlanok voltak, megoldódnak.

Mindenek előtt le kell ragasztanom, hogy a jelenlegi epizód nem sok újdonságot mutat fel, de nincs is rá szüksége. Az első rész kezelőfelületét is dicsértem, ez most sem változott. Kidobtak pár eszközt, amelyet amúgy is csak nagyon ritkán kellett használni, külön-

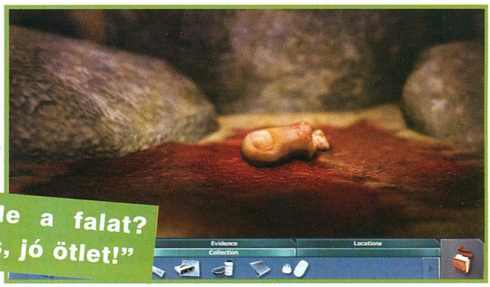
leges esetekben, így többek között a hőkamera most nem kapott lapot. Visszaköszönnek viszont a különböző ujjlenyomat-felderítő porok és ecsetek, továbbra sem mindegy, hogy papíron, sík felületen, vagy koszos közegben keressük a megoldást nyújtó tappancsnyomokat. A Luminol spray, mely a korábban kilöttyent vért mutatja ki felületeken, lesz a legnagyobb társatok kalandozásaitok során, de nem szabad megfeledkezni pár szennyes lelkű megoldásról sem, ami jócskán hajhulláshoz vezethet majd. Ezek közé kell sorolnom azt, hogy a nagyító most már nem csak felderítésre használható, hanem nagyon sok esetben tárgyak kombinálását is azzal kell elvégezni. Rögtön az első ügyben találkoztok majd olyan helyzettel, amikor két rugódarabot (később üvegeket, ruhát, vibrátort, mindent...) kell összeillesztenetek. Sajnos korántsem egyértelmű, hogy a tárgylista kombinálható, de nem is kell mindig ilyen irányban keresgélni, 4-5 esetet leszámítva az előrejutás nem lesz nehézkes. Catherine, Warrick, Sarah, Nick és Grissom segítségével indultok pelyhes valagú nyomozóként, a bűnügyek végére pedig vérprofi nyomolvasóvá váltok.

„A CSI első része volt a 2002-es év legkelendőbb kalandjátéka Amerikában. Ezúttal is elfogy majd."



Nehézségi szint, avagy végre gondolkodni is kell? Az első rész legnagyobb hibájaként azt hiszem, azt róttam fel, hogy nem volt túl nehéz. Ezen a franciák jócskán javítottak, egészen büntető mértékű önszívatásig el lehet menni, ami annyit jelent, hogy minden segítség kikapcsolható. Ha nagyon sok időtök van, és mondjuk, épp szakított veletek a barátotok/barátnőtök, tehát mindenképp hetekig akartok pixelvadászkodni, akkor javaslom az EXPERT fokozatot, ahol a kurzor nem vált zöldre azokon a helyeken, ahol történhet valami, a rendszer nem sorolja be automatikusan a tárgylistába a bizonyítékokat (hol találtuk a cuccost, mi történt vele, analizálva volt-e már stb.), továbbá a dialógusokkor sem jelenik meg automatikusan semmi. Így az épp fellelt, vértől csöpögő, ujjlenyomattól hemzsegő fejsze hatására a kérdés, hogy: „Izéé... ööö... nem tudom, hogy van vele uram, de hát igencsak úgy néz ki, hogy ön széjjeldarabolta a családját, sőt, a tengerimalacot sem kímélte, majd az egészet egy rózsabokor alá ásta el... Komolyan azt hiszi, hogy a pizzás fiúra foghatja?". Így kőkeményen rá kell húzni a bizonyítékokat a karakterekre, aminek hatására már feltehetők kérdések, ha egyáltalán léteznek. Bevallom őszintén, csak egy pályát nyomtam le ennyi nehezítéssel, de az elég is volt, az biztos, hogy tetthellyé változott volna a lakásom, ha bármelyik készítő a közelemben lett volna, mikor a végére jutottam annak a nehezített pályának.

A helyszínelőknek mekkora? Nem rendelkezem pontos adatokkal (bár Warrick tuti, hogy vezeti a mezőnyt, lévén M&M's a srác...), de lényegesen hosszabbnak éreztem az ügyeket, mint a tavalyi változatban. Körülbelül kétszer annyi időbe kerül mindegyik pálya megoldása, továbbá sűrűn előfordul, hogy 15-18 tárggyal, dokumentummal, DNS mintával, ujjlenyomattal, hányásmintával, hajszállal kell dolgozni. Nem bánom, hogy mélyebbre nyúlnak a történetben minden esetben, így a játékos jobban beleélheti magát. Ezúttal nem jellemző az, hogy korábban megoldott esetek összefonódnának, bár a legutolsó ügyben enyhe áthallást lehet érezni Warrick (második pálya) ügyére, ahol furcsálltam is, hogy miért nem kaptam választ egy-egy kérdésre. Ezek az apró kis finomságok dobogtatják meg minden kalandjáték-hívő szívét.



„Miért fújod le a falat? Jaaaa.... Ügyes, jó ötlet!"

Megközelítőleg 1 órát tippelek egy-egy ügy megoldási idejére, de ez drasztikusan nő, amennyiben valaki nem tud eléggé jól angolul (eleve neki se álljon az a játéknak, aki nem tud végignézni egy feliratmentes mozifilmet, hacsak nem tanulni akar a dologból), vagy bekapcsolja a nehezítéseket. A játék szórakoztató, csak ajánlani tudom azoknak, akik a sorozat megszállottjai, vagy kedvelték az első részt, de még nem az összegzésnél tartok, úgyhogy ugrom a következő menüpontra.

Hangok, grafika. Az eredeti hangok mindenképpen a pozitívumok közé tartoznak, így egy szavunk sem lehet a dialógusok minőségére és kivitelezésére. William Petersenék olyan rutinnal hümmögnek és cuppognak, vagy épp hallhatóan gondolkodnak, amennyire csak lehet. A grafika nem sokat javult, továbbra is középkategóriás 3d modellekkel (amelyek természetesen most is 80%-ban hasonlítanak a sorozat tagjaira), viszont igényesen kidolgozott helyszínekkel szórakoztatják a játékosokat. A pályák végén, újdonságként feltesznek 5, az üggyel kapcsolatos kérdést. Egyszerű memóriajáték, de hasznos, így érdemes megszámolni minden virágcserepet az ablakban, hátha azok számára kérdeznek rá az ügy zárultával. 8 bónusz koncepciókép és 1 videó jár minden tökéletesen lezárt esetért. Érdemes hanyagolni a felügyelő helyszínelő segítségét, lévén ront az értékelésen, noha néha muszáj ráfanyalodni, ha a pléjer nagyon elakad. Használjátok okosan, és jó csemegézést a sikeres megoldások után, a concept artok meglehetősen jók.

Összegzés. Sajnos a játék bugzik, mint Mocsy a Dead Or Alive 3 DVD-je nélkül. Az ujjlenyomatok többször beragadnak, a vérfoltok leolvashatatlanná válnak, és még sorolhatnám. Kis szerencsével végigjuthattok újratöltés nélkül is, de mindenre próbáljatok többször rányomni, ha úgy érzitek, hogy a játék nem végzett el valamit, amit logikusan meg kellett volna tennie. Minden hibája ellenére azonban csak azt tudom mondani, hogy uccu neki, toljátok, míg nem jön a következő rész. Nem nagy durranás, de szórakoztató, a jelenlegi FPS-dömpingben nekem kifejezetten jól jött, remélem, nem leszek vele egyedül.
Lányok, vigyázzatok a Luminol palackkal!

-=Flatline=-

Pro: Helyszínelők hangulat, Luminol

HANGULAT	23	25
JÁTSZHATÓSÁG	19	25
EREDETISÉG	09	10
GRAFIKA	14	20
AUDIO	08	10
ÉLETTARTAM	07	10

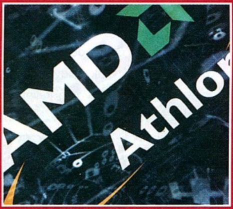
GÉPIGÉNY
PII 266, 64 MB RAM, 500 MB HDD

ÖSSZESEN
80%

Kontra: Bugok, erősen angol (opcionális kontra)

ATHLON 64 2800+ AZ AMD-TŐL

Március 29-én az Athlon 64 2800+ processzor felkerült az AMD terméklistájára. Az 1,8 GHz órajelű lapka 512 KB L2 cache memóriával rendelkezik, Socket 754-es foglalatba illeszthető, és 1000 darabos megrendelés esetén 178 $-ba kerül. Az interneten olyan találgatások is megjelentek korábban, amelyek a jövő hónapra már az 1 MB L2 gyorsítótárral rendelkező, 2,4 GHz-es Athlon 3700+ megjelenését valószínűsítik, amelyet május folyamán várhatóan egy további, Socket 939 foglalatba illeszthető sorozat is követ majd.



OTTHONI VIDEÓFELVEVŐK VEZÉRLÉSÉRE ALKALMAS MOBILTELEFONOK

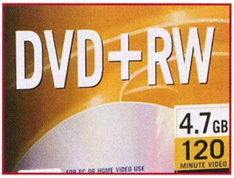
A norvég illetőségű, főként mobiltelefonok internetböngészőjének fejlesztésére szakosodott Opera bejelentette, hogy olyan alkalmazást hozott létre, amelynek segítségével bárki közvetlen kapcsolatot létesíthet otthoni videófelvevőjével. Az eljárás alapja a Mobil Interaktív Programkalauz (IPG), amely lehetővé teszi, hogy a felhasználó mobiltelefonján megtekintse az aktuális műsorlistát, majd a „rögzítés" gomb megnyomásával felvegye az adást, mindegy, milyen messze is tartózkodik éppen. Az Opera két német partnerével közösen vett részt a fejlesztésben, egyikük a DiscVision GmbH, másikuk pedig a Tvinfo Internet GmbH.

A SEAGATE 2010-RE ÚJ JELSZÓT TŰZÖTT KI MAGA ELÉ: TERABYTE



A Seagate azt tervezi, hogy egy új technológia bevezetésével rövid időn belül megreformálja a merevlemezes adattárolók piacát. Ez az eljárás pedig az ún. „Heat Assisted Magnetic Recording", azaz olyan elektromágneses adatrögzítési módszer, amellyel a cég célja legalább 50 terabites, illetőleg a mai adathordozókénál mintegy hétszázszor nagyobb adatsűrűséget elérni a lemezeken. Lényege, hogy az eszköz egy lézernyaláb segítségével az adatok rögzítése előtt felmelegíti a tároló felületet, ami miatt nincs szükség olyan erős elektromágneses mező gerjesztésére, mint egyébként a mai hagyományos eszközök esetében, ugyanakkor az anyag lehűlésével a mező megtartja stabilitását. Az új gyártástechnológia a cég tervei szerint 2010 környékén fog bemutatkozni először, mégpedig nagyjából 1 terabyte (azaz 1024 gigabyte!) kapacitású merevlemezekkel. Az új adatrögzítési módszer iránti igény egyébként nem új dolog, hiszen a gyártók már hosszú évek óta tudják, hogy a mai „Winchesterek" által követett megoldás elavult, és már közel jár végső határainak eléréséhez. Ez persze nem csoda, hiszen az első winchesterek 1973-ban mutatkoztak be, és a Seagate már a nyolcvanas évek közepétől figyelmeztet a kapacitási gondok vészes közeledtére. Igaz, egészen napjainkig a gyártók ügyesnek bizonyultak, és minden évben képesek voltak az eredeti technológia alapjain további teljesítménynövekedést produkálni, ami a korábbiakhoz képest nagyjából 60%-os előrelépést jelentett évente. Sőt, manapság már akár 100% -os növekedés is tapasztalható. A Seagate jelenlegi legnagyobb kapacitású lemeze, a Barracuda 7200.7 közel jár a 70 Gigabit/négyzetinch-es értékhez, holott a cég szakemberei 1995-ben még úgy gondolták, hogy 10 gigabites adatsűrűség elérése már nem lesz lehetséges a hagyományos Winchesterekkel. Napjainkban a vállalat szakértői úgy vélik, hogy 100 és 200 gigabit/négyzetinch között lehet valahol az eddig alkalmazott technológia határa. A Seagate azt tervezi, hogy a jelenlegi, ún. longitudinális rögzítési metódus helyett perpendikuláris, azaz voltaképpen vertikális mintán alapuló módszert vezet be, amely szerint az adatok rögzítését az említett lézernyaláb is segíti. Ez nagyobb adatmennyiség tárolását teszi lehetővé ugyanakkora területen, mert a módszerrel a lemezfelületre a szokottnál gyengébb elektromágneses mező révén is biztonságosan lehet adatokat menteni. Ugyanakkor a növekvő sűrűség újabb kihívás elé állítja a fejlesztőket, mert meg kell oldaniuk, hogy a bitek ne kerüljenek egymással kölcsönhatásba, ugyanakkor eléggé erős legyen mágneses mezőjük ahhoz, hogy ne is enyésszenek el, tehát ne következzen be információvesztés. Csak érzékeltetésképpen mondom, jól figyuzzatok: az 50 terabit/négyzetinch kapacitás lehetőséget teremt 3,5 millió nagyfelbontású fénykép, 2800 audió CD, illetőleg 1600 órányi (!) videó rögzítésére egy féldolláros nagyságú merevlemezen (ez 3 cm-es átmérőt jelent a gyakorlatban)!!

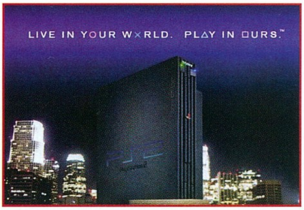
PEZSGÉS A DVD PIACON



Több jel is egyértelműen arra mutat, hogy a számítástechnikai iparban a DVD szabvány egyre inkább kiszorítja az eddigi, már több mint két évtizede uralkodó CD formátumot. Az Ahead Software március 31-én jelentette be első, „all-in-one"-nak keresztelt Nero szoftverét, amely immáron a dupla rétegű DVD+R lemezek írásával is megbirkózik. A cég állítása szerint az új szoftver egyszerűsített rögzítési eljárást fog alkalmazni a dupla rétegű DVD-k írására, amely lemezek egyébként valamikor 2004 második negyedévében fognak megjelenni a kereskedelmi forgalomban, s ezzel párhuzamosan a Nero új verziója is elérhető lesz nagyjából három hónapon belül. Az írási idő csökkentésére alkalmazott új technológia elnevezése „LayerMagic", amely a videó adatbázisát egyenlően oszlatja el az írható rétegek között. Ezzel párhuzamosan a „SmoothPlay" nevű eljárás automatikusan módosítja a DVD végére írt videóállomány tartalmát, és ezzel az újrajátszás során előforduló késések, pontatlanságok is megszűnnek. Kezdetben az Ahead kizárólag a 8,5 GB kapacitású DVD+R lemezek írását fogja engedélyezni Nero szoftverében, melyet több nagy gyártó írói mellé is becsomagolnak majd meglepetés (ún. bundle szoftver) gyanánt. Természetesen az OEM verzió tartalmazni fogja a Nero minden korábbi komponensét, így a NeroVision Express 2-t, és a BackItUpot is.

Ezzel összefüggésben persze az iparág többi szereplője sem tétlenkedik. Így például a Sony bejelentette első, dupla rétegű DVD+R lemezek írására alkalmas meghajtóját, amely a kereskedelmi forgalomban júniusban fog debütálni. Valójában a fejlesztés párhuzamosan folyik két eszközön, az egyik belső, a másik pedig külső író. Mindkettő alkalmas lesz közelítőleg 8,5 GB adatmennyiség rögzítésére, így egyetlen lemezen akár négyórányi DVD-minőségű MPEG-2 videó, vagy tizenhat órányi VHS-minőségű videó is helyet kaphat. A DVD+R DL lemezek maximálisan 2,4x-esen írhatók, és a Sony állítása szerint a legtöbb DVD lejátszóval, illetőleg DVD-ROM-mal kompatibilisek lesznek. A belső, DRU-700A jelű író ATAPI interfésszel kerül forgalomba, a külső, DRX-700UL kódjelű eszköz előnye pedig, hogy igen halknak és helytakarékosnak ígérkezik. A meghajtók az USA-ban fognak startolni a második negyedévben, előbbiért 230 $, míg utóbbiért 330 $ üti majd boltosanyu vagy boltosapu markát.

MENNYI TARTALÉKOT REJT MÉG A PLAYSTATION 2?



Több híradás is megjelent a közelmúltban arról, hogy a Sony jelenlegi elképzelései szerint nagysikerű konzolja, a PlayStation 2 még évekig, egészen 2010-ig kereskedelmi forgalomban lesz, tehát kétszer olyan hosszú ideig, mint azt a legtöbb piaci szereplő korábban jósolta. Andrew House, a Sony Computer Entertainment of America vezérigazgatója szerint az eredeti PlayStation piacra kerülésének közelgő tizedik évfordulója döbbentette rá őket arra, hogy a PS2 eladásoknak nagyjából kétharmada még a jövőben fog realizálódni. Bizonyára emlékeztek rá, hogy a konzol második generációját 2000-ben indították útjára az Egyesült Államokban, és akkoriban még minden elemző úgy vélekedett, hogy a Sony és riválisa, a Microsoft egyaránt 2005-2006 tájára időzítik majd következő fejlesztésüket. House egyértelműen visszautasította azokat a találgatásokat, hogy a Microsofttal való ádáz verseny miatt felgyorsítanák a PS3 fejlesztését. Mint elmondta, sosem fogják hagyni, hogy munkájukat, illetőleg a megjelenési dátumokat a verseny aktuális alakulása határozza meg. Nem is beszélve arról, hogy az XBOX 2 munkálatai is igencsak sokat késnek. Mindamellett House ejtett néhány szót következő dobásukról is, a PSP-ről, amely egy hordozható rendszert takar, és amelyet a PS2 „versenytársának" szánnak mind tiszta teljesítményben, mind képességeiben. Az eszköz egy széles képernyővel, valamint kábel nélküli internetes kapcsolattal, továbbá az UMD nevű tároló lemezzel fog rendelkezni, amelynek kapacitása nagyjából a CD-ROM háromszorosának felel meg. Erre a rendszerre már most folynak a játékfejlesztések. Említést érdemel ezek közül a Blackbone Entertainment Death Jr. nevű játéka, melyet a Sony szűk körben már a GDC-n bemutatott a nyilvánosság előtt, a hírek szerint nagy sikerrel.

VILÁGÚJDONSÁGOT REJTEGET A KODAK?

Kodak

Sok híradás szól mostanság arról, hogy a Kodak boszorkánykonyhájában készül valami nagy dobás, amit a cég egyelőre titokban tart, és féltve őriz. Hivatalos bejelentéseknek még tényleg híján vagyunk, azonban néhány érdekesség mégis kiszivárgott. A lényeg, hogy a Kodak azt állítja, rendelkezik egy működőképes 3D képernyővel, amelyhez sem különleges üveg, sem fejre illeszthető kiegészítő eszköz, sem pedig különleges képernyőborítás nem szükséges. A készülék neve Stereoscopic Imaging Display, és a tervek szerint olyan alkalmazások nélkülözhetetlen segédeszközévé válhat, mint az olaj- és földgázkutatás, a molekuláris és egyéb kémiai modellezés, a számítógépes grafika bármely formája, beleértve a szórakoztató-, valamint a játékipart. Az eljárás lényege abban áll, hogy a képernyő(k) felületén mindkét szem számára külön alkotott képek jelennek meg. A felhasználó olyan rendszer elé ül, ahol a virtuális képet mindkét szem számára egy-egy nagy felbontású LCD monitor biztosítja. A közlemény szerint csak bele kell nézni a „fények lebegő buborékjaiba", amelyek voltaképpen mindkét szem elé a kép felnagyított mását vetítik. A kijelző működése mögött a Kodak által kifejlesztett „Ball Lens Technology" áll. Ennek kiaknázásához a szemeknek eléggé közel kell kerülniük a rendszerhez, amely a mélység és





a kiterjedés érzetét keltő 3D-s képet hoz létre az agyban. Tehát mintha egy szemüvegről lenne szó, amelynek mindkét lencséje különböző képeket közvetít. Itt azonban nagy újdonság, hogy a hírek szerint a szem nem fárad el a képek folyamatos váltakozása folyamán, nem úgy, mint egyes mai 3D-s szemüvegek esetében. Összefoglalva tehát a technológia közelebbi megismerésére még kicsit várnunk kell, a Kodak egyelőre partnereket és a kísérleti tesztpéldányokra vásárlókat keres. Ha pedig a cég kijelentései beigazolódnak, akkor valóban forradalom lehet a dologból.

KÉSIK AZ IPOD MINI VILÁGMÉRETŰ PREMIERJE

Híreinkben már korábban is olvashattatok az Apple új termékéről, amely a méltán sikeres iPod hordozható zenelejátszó továbbfejlesztett változata. A készülék eredetileg áprilisra tervezett startját végül júliusra kellett halasztani, ugyanis akkora igény mutatkozott iránta már az USA-ban is, ami a legoptimistább várakozásokat is jóval túlszárnyalta. Ugyan a cég nem közölt adatokat arról, valójában hányat értékesített eddig az iPod miniből, mindenesetre Tim Cook, az Apple nemzetközi kereskedelmeért felelős igazgatója türelmet kért, amíg fel tudják tölteni a készleteket a megnőtt igények kielégítésére. Az iPod egyébként a legjobban fogyó zenelejátszó, piaci részesedése elérte a 31%-ot, ami több mint 730000 készülék értékesítését jelenti 2003-ban. Az sem utolsó szempont, hogy a 4 GB kapacitású iPod mini induló ára 249 $, ami 50 $-ral kevesebb, mint amennyibe az iPod bevezetése idején került. Csak zárójelben jegyeznėm itt meg, hogy az agresszív piacpolitikával operáló Microsoft ezúttal sem hazudtolja meg önmagát, ugyanis 2004 második felében tervezi útnak indítani „iPod-gyilkosnak" kikiáltott Portable Media Centerét. Ez az eszköz zenék, digitális fényképek, filmek, és egyéb hasonló állományok rögzítésére, valamint megjelenítésére/lejátszására lesz alkalmas. Az óriásvállalat már több céggel is szerződést írt alá az európai piacra történő fejlesztés biztosítása érdekében, így többek között a Creative Technology Ltd.-vel, a koreai Reigncom Ltd.-vel, illetőleg az iRiver Internationallel. A Creative terméke például az iPodot jóval felülmúlva 20-40 GB kapacitással büszkélkedhet, ami 175 óra kiváló minőségű videó, vagy 10000 zeneszám rögzítését teszi lehetővé, s mindennek alapja természetesen a Windows CE operációs rendszer lesz. Ráadásul súlya is mindössze 330 gramm, azaz körülbelül harmadolyan vastag, mint az iPod, és rendelkezik nem csak USB, hanem audió- és videó csatlakozóval is. Így segítségével a médiaállományokat akár tévén, vagy egy hi-fi berendezésen is élvezhetjük. Nem rossz alapozás, az biztos, kíváncsian várjuk a fejleményeket!

Nokia 6220



Nokia 6220

\+ **Előnyök**: szolgáltatások

\- **Hátrányok:** kijelző

8/10

Munka-, társ- és magabiztos stílus. Ezekkel a gondolatokkal bocsátotta útjára a tavalyi év harmadik negyedévében a 6220 névre keresztelt telefonját a Nokia. Ideális az üzleti felhasználóknak, és ennek függvényében „Ami igazán lényeges, az a szemnek láthatatlan!" (Antoine De Saint-Exupéry után szabadon).

Amit a szemnek... A készülék formailag nem nevezhető rendhagyónak, de úgy is fogalmazhatok, hogy hasonlít a 6610-re egy kisebb ráncfelvarrás után (a hasonlóságok nem csak itt jelentkeznek!). A telefon méreteiből és formájából adódóan jól elfér a kézben, könnyű, jó fogású. A kezelhetőségről a már bevált „kétgombos" megoldás gondoskodik. Néhány billentyű sajnos apróra sikerült, de komoly nehézséget a használatban nem okoz (de az is lehet, hogy az én ujjaim nagyok:).
A hátoldalán található a digitális fényképezőgép, illetve az akkumulátor be- és kiszerelését segítő hátlap. Az utóbbi elem megemlítését talán mellőztem volna, de sajnos nem tehetem, hiszen ez az alkatrész sajnos nem megfelelően illeszkedett a tesztkészüléken, így minden egyes gomblenyomáskor egy kissé megmozdult. Ez előrevetítheti a gyors elhasználódást, illetve esetemben egyfajta nem kívánt mechanikus billentyűzethangot eredményez. A képernyő nagyfelbontású, passzív mátrixos, színes kijelző, ami így nem hangzik rosszul, viszont a képe... Szóval először azt hittem, hogy Nemo kapitány küldözget külső képeket a Nautilusz fedélzetéről, de rájöttem, hogy csak valami apróbb mozgást látok a kamerán keresztül. Tehát a dinamikus képek esetében maszat/másodpercről (DPS) beszélhetünk. Statikus képek esetében viszont a megjelenítés éles, jó kontrasztú, ami például a szövegek olvasását nagyban megkönnyíti. A vizuális kérdéseket ezzel le is zárnám.

Ami a kéznek... Hát itt aztán van minden, amire szüksége lehet az embernek! A szolgáltatások felsorolása is nagyon sokáig tartana, leírásuk viszont közel száz oldalt emészt fel a felhasználói kézikönyvből. Ennek okán, csak két opciót írnék le, de ennél sokkal több említésre méltó van. A készülékben található 4 MB memória egy része szabadon szervezhető, könyvtárszerkezetek hozhatók létre, mind az e-mail, SMS, MMS, kép-hang- videó galériáknak, alkalmazásoknak. Eleinte furcsának tűnt a kamera egy üzleti felhasználásra készült telefonon, de az egyik szolgáltatás rávilágított a miértre. A névjegyzékben található nevekhez társíthatunk fényképeket. Ez miért fontos egy üzletembernek? Mert lehet, hogy a memóriája hasonló az enyémhez, és egy konferencián megismert emberek nevére kevésbé emlékszik, míg ha készít róluk egy fotót, akkor rögtön tudja, ki az illető. Na, most jött el az a pillanat, hogy kijelentem, a kamera nem felesleges a telefonba!...

A néhány formai gyengeségtől eltekintve nagyon jó készülék. Telefon a javából, csupa nagybetűvel. Végre egy mobil, amelyik nem játékszer, státusszimbólum, hanem használati tárgy, és annak kiváló.

Hugo

Műszaki adatok

EDGE: Enhanced Data Rates for Global Evolution (a globális evolúció érdekében megnövelt adatátviteli sebesség), a rádiós átviteli időszeleteket 48 Kbit/s-ra növelő új GSM és TDMA (ANSI-136) rádiómodulációs technika. A GPRS-sel kombinálva a felhasználói sávszélesség 384 Kbit/s-ra tágítható vele.

GPRS: General Packet Radio Service (Általános csomagkapcsolt rádiós átvitel). A GSM maghálózat kiterjesztése az adatcsomagok átvitelére. Az elérhető rádiófrekvenciák nagyon hatékony használatát teszi lehetővé, és a felhasználónak nagyobb sávszélességet nyújt, mint a szabványos GSM kapcsolat.

Műszaki adatok és szolgáltatások:
GSM 900/1800/1900 hálózatokon üzemel
Tömeg: 92 g (BLD-3 akkumulátorral)
Méretek: 107 x 45 x 19 mm, 76 cm3
Kijelző: 4096 szín támogatása, 128 x 128
Beépített digitális kamera (CIF 352 x 288)
WAP 2.0 GPRS/EDGE-technológiákon keresztül
XHTML-böngésző
Multimédiás üzenetküldés (MMS)
Dinamikus telefonkönyv (Presence)
E-mail
Java™ alkalmazások
Nagy terjedelmű naptár
Wallet 2.0 mobiltárca
Hangfelismerő tárcsázás
Hangrögzítés
Sztereó FM-rádió
4 MB memória
Infravörös csatlakozó
Beszélgetési idő: Max. 2 – 4 óra
Készenléti idő: Max. 8 nap



MS IntelliMouse 4.0



Lássuk a drivert!

	IntelliPoint 5.0	IntelliPoint 4.12
Egér-kompatibilitás*	minden MS egér	max. Wireless Explorer 1
Tilt Wheel	használható	nem használható
Rendszer-kompatibilitás	WinXP, Win2000MacOS X	minden Windows
Gomb-konfigurálhatóság	erősen korlátozott	teljes
Szoftverenként külön konfig	nincs	van

*Win9x alatt az Explorer 4 mozgása hibásan érzékelődik. Túl lassú, vagy túl darabos.

Az új generációs high-end MS egerek (IntelliMouse Explorer 4.0, Wireless IntelliMouse Explorer 2.0 és Wireless Optical Mouse 2.0) jellemzője a Tilt Wheel, amely a görgő oldalirányú mozdíthatóságát jelenti vízszintes görgetéshez. A függőleges görgő fokozatmentes lett mind érzet, mind technológia tekintetében, ugyanis a mechanikus érzékelés helyett azt optika figyeli. Az új IntelliEye optikának köszönhetően a dróttalan példányok fogyasztása elenyésző. A MS szerint az eddigi három hét helyett hat hónapig bírják.
A design kifogástalan, öröm rátenni a (nagy) kezet. A hosszanti vájatok minden értelemben megdobják a feelinget. Az egér oldalai gumiborításúak, habár a Wirelesst fekete bőrrel (bőregér) is gyártják. Dísztárgynak máris megéri, na meg lehet vele ijesztgetni az FPS versenyeken. Egyébként az Explorer viszonylag könnyű, így a wirelessek se lesznek túlsúlyosak az elemek bepakolásával.



A gombok kicsit bénára sikeredtek (ennyi pénzért). Rögtön szembeötlik az első oldalgomb, mely a kéz előre csúsztatását igényli. Az én példányomon a bal gomb nem akkor kattan, amikor adatot küld, hanem térben felette. Így a teljesen lenyomott gomb szinte érzékelhetetlen mértékű felengedése és újbóli lenyomása dupla kattintást eredményez egyetlen kattanó hang kíséretében. Lehet, hogy én remegek, de eddig ez az egyetlen egér, amellyel sokszor sikerült véletlenül duplázznom („automata egér"?). Az optika amúgy kifogástalan, de a Microsoft egerétől ez a minimum.
A görgő ergonómiája tökéletes, az oldalirányú tilt-mozgás nem igényel nagy erőt, és nem is kattog (ellentétben a görgőgombbal, amely túl kemény). A kvázi fokozatmentes optikai görgőtechnológia következménye, hogy szokatlanul kis mozdulatokban számolja az adatbevitelt. Így a dokumentum a görgetéssel szinkronban (minimum egysoronként) csúszkál a képernyőn (ellentétben a tilttel, melynek működése beállítás szerint vagy túl darabos, vagy túl lassú). Így egyrészt nagyon jól lehet pozícionálni a dokumentumokat, másrészt nagyon nehéz egyet gördíteni. Ez gondokat okoz, gondoljunk csak a választólistákra. De az igazi bosszúság a gamereket éri, akiknek meg kell szokni a 2 mm-es mozgásokat (és nincs segítségükre a görgő „bepattanása" sem).

1) Akinek régi rendszere van, elfelejtheti az új Explorert
2) Akinek új rendszere van (XP/2000/ MacOSX), választhat:
a) ha akar Tiltet, elfelejtheti a konfigurálhatóságot (5.0-val)
b) ha akar konfigurálni, elfelejtheti a Tiltet és a jó görgetést (4.12-vel)

IntelliPoint 5.0-ban bármely gombhoz hozzárendelhető: ALT+TAB; vissza; előre; AutoScroll; bezár; cut; copy; paste; duplakatt; Enter; maximalizál; minimalizál; Új; Open; Undo; Redo; Asztal mutatása/rejtése

A konfiguráció hatása globális. Tehát kattintáskor Counter Strike-ban is a megadott opció érvényes, ha az ott értelmezhető. Pl. globálisan a „Back" gomb CS konfiggal („Menu Item 5") jól működött, viszont a globális „ALT+TAB" gomb kilépett a CS-ből, bármire állítottam.

További FONTOS probléma a CS esetében, hogy a tilt a mozgást NEM ÉRZÉKELI, mint ahogy pl. a MOUSEWHEELUP-ot igen. Tehát aki jó kis opciókat kíván rákonfigurálni a vélt TILTLEFTre vagy TILTRIGHTra, az rászívott. Más játékkal nem próbáltam.
IntelliPoint 4.12 tudja az 5.0 képességein felül: Futtatás...; Clipboard ablak; Sajátgép; Favorites; Find; bármely billentyűkombináció (? karaktersorozat).

A konfigok itt már szoftverre specializálhatók, tehát adott alkalmazás aktiválásakor a 4.12 az előre bevitt konfigok közül kiválasztja a megfelelőt. Pl. ami ACDSee-ben „Shrink", az Photoshopban „Undo". Az 5.0 nemhogy programra szabva, de még globálisan se tudná a „Shrink"-et. (Disznóság, hogy a MS weblap az ellenkezőjét állítja.) 4.12-ben a görgő sokszor teljesen kihagy. Ez FPS-ben halálos lehet, nem érdemes használni.

Habár kiváló minőségű egérrel állunk szemben, csak a design és az energiaigény tekintetében történt előrelépés. Szerintem az egér elit irodáknak készült. Aki szemezett az eddigi Explorerekkel, annak ajánlom, mert kevesebbet az Explorer 4.0-val sem kap (4.12 driverrel), és reménykedhet az új driver eljövetelében a tiltezéshez. Játékra nagyon necces, a görgőt nem arra találták ki. Egy kis hangolást kérünk, és az eddigi sikerek simán túlszárnyalhatók.

Dani

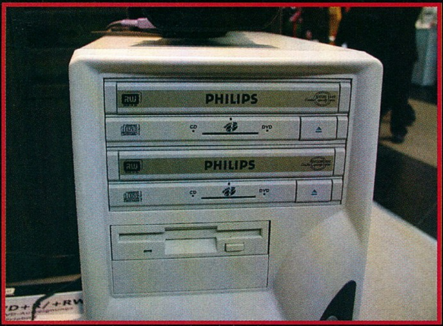
CeBIT 2004



Újabb év, újabb CeBIT, kétezerrel kevesebb, de látszólag (legalábbis számomra) még mindig túl sok kiállítóval és minimálisan kisebb területen, mint tavaly márciusban. Mivel a Gamer-kommandót idén is PPéter és jómagam jelentette, már az utazás előtt bő egy héttel elkezdtem magam felkészíteni arra a koncentrált mosogatószereket megszégyenítő töménységű hülyeségdózisra, amit majd a kiállítás ideje alatt (főleg a szálláson) fogok megkapni intravénásan igen tisztelt és nagy tudású kollégámtól. Még a veszélyességi pótlék igénylése is felmerült bennem, de aztán rájöttem, hogy a semmihez nem hasonlítható élményt nem illik ilyen kicsinységekkel elrontani. Utazás előtti este barátnőm még úgy gondolta, hogy megcsillogtatja kivételes tehetségét a csomagolás felettébb hasznos szakterületén, és kétszer annyi elengedhetetlennek tartott kelléket zsúfolt a táskámba, mint amire ad 1: valaha is szükségem lehet egy északi-sarki túra során, ad 2: amennyinek én még a felét is nehezen gyömöszölném be egy átlagos méretű sporttáskába.
Vidám reggelnek indult március 18-a, az egész világot rózsaszínben láttuk az előttünk tornyosuló 12 órás út öröme okán. Boldogságomat tovább tetézte, hogy hajnali ötre az egész alkarom akkorára dagadt, mint amekkorához Popeye-nek volt szerencséje, ráadás gyanánt pedig az egész igen furcsa, kékeszöld színárnyalatot kezdett felvenni. Sebaj, gondoltam, nézzük az eset pozitív oldalát: ha a mítingeken elregélem addigra minden valószínűség szerint uninstallálódó karom történetét, megszánnak, és pl. GeForce 6800-as kártyákat fognak adományozni fájdalmam enyhítésére. Maga az út viszonylagos nyugalomban telt, az idillt csak PPéter minden fél órában minimum egyszer megcsörrenő telefonja törte meg, melyekben leginkább „hogyan gazdagodjunk meg piszkosul egy nap leforgása alatt" stílusú üzleti ajánlatokról csevereszett; továbbá legalább ekkora rendszerességgel (úgy is mondhatnám, hogy Schuerue-n:)) tett helyzetjelentést otthon maradt szeretteinek. Bécsben sikerült megvitatnunk, hogy magyar átlagember (és átlagutas) még mindig nehezen tér napirendre a Deutsche Bahn Intercity Expressz járatai által nyújtott minőségi többlet felett. Ahogy a régi mondás tartja: biztonság, luxus, kényelem minden kilométeren... Mikor már úgy nézett ki, hogy megússzuk komolyabb incidens nélkül, kényelmes kabinunkba beköltözött egy vidám és népes (a hangsúly az utóbbi jelzőre tevődik) német család, akik majd' az út végéig boldogították minket. A gyerekek valamilyen krokodilos játékkal szórakoztak – be kellett nyomkodni a kroki fogait, és ha rossz fogat nyomtak le, akkor a kis zöld szörnyeteg összezárta az állkapcsát. PPéter szerint a játék borotvapengével sokkal, hm, érdekfeszítőbb lett volna.



A szállás attól eltekintve, hogy húsz perc gyaloglásra volt a legközelebbi villamosmegállótól, nagyon jó volt.
Csütörtök reggel nem akartunk hinni a szemünknek. Ragyogó napsütés Hannoverben a CeBIT idején? Ez csak valami gonosz tréfa lehet, valaki az éj leple alatt biztosan felmászott a háztetőre (tetőtérben laktunk), és az ablak elé lógatott néhány Hawaii-on készült 11 megapixeles, A0-ás méretben nyomtatott fényképet – mind később kiderült, a titokzatos idegen, aki többek között az időjárást is uralja, csak a mézesmadzag-elv évezredes hagyománya előtt tisztelgett. A kiállítás helyszínére érkezve két feltűnően dekoratív hölgyet (CeBIT-babes) pillantottunk meg, akik valamelyik kiállító szórólapjait osztogatták. Jött tehát a nagy ötlet: miért van kamerás mobilom, ha soha nem használom ezt a képességét? Kamera-mód indít, hölgyek becéloz, lélegzet visszatart, gomb lenyom. Lelkendezve PPéter felé fordítom a telcsi kijelzőjét, hogy ő is szemügyre vehesse a zsákmányt, mire értetlenül néz rám. Mondom, most mi lehet, mire ő fülig érő vigyorral újságolja, hogy a telefonom „memory is full" üzenettel jutalmazta fotós próbálkozásaimat. Szerencsére első nap még nincs elviselhetetlenül nagy tömeg, jobbára csak az információra éhes zsurnaliszták és az üzletemberek cikáznak a standok között, a „pórnép" csak hétvégén özönli el a területet. Útjaink innen kettéváltak, PPéter elment szakét inni az NEC fejeseihez, én pedig elindultam feltérképezni a terepet, lehetőleg minél messzebbre elkerülve az általam csak „tyimpao-utcáknak" nevezett, 110%-ig távolkeleti gyártókat tömörítő részeket, ahol soha nem látott mennyiségben lehetett szemügyre venni világító ventilátorokat, szivárványszínű vagy éppen átlátszó számítógépházakat, kimondhatatlan nevű MP3 lejátszókat és hasonló okosságokat (gyakorlott újságírók itt fejleszthetik tökélyre a sajtójelvény megfordítását egy ujjal).
Első utam kedvenc **Abit**os PR-manageremhez vezetett, aki leginkább a Bulletproofról lelkendezett (Quality, Stability, Reliability). Az Abit alaplapjai eddig is híresek voltak kiváló teljesítményükről és a minden igényt kielégítő túlhajtási hajlandóságukról, de az alkatrészek minőségével az elmúlt évek alatt többször is adódott gond. A cég döntött: nem csak a teljesítményt, hanem a megbízhatóságot is elsőrendű szempontként fogja ezentúl kezelni, csak a



legjobb beszállítóktól fog pl. kondenzátorokat vásárolni. VGA kínálatukban az elkövetkezendő hetekben ATI Radeon 9600/ 9800XT GPU-ra épülő megoldások is helyet fognak kapni (csak mellékesen jegyzem meg, az NVIDIA az elmúlt egy év alatt szinte az összes nagyobb exkluzív partnerét elveszítette, még az MSI is felvette az ATI-alapú kártyákat a termékpalettájára – először csak kisebb mennyiségben fognak gyártani, de ha a kereslet megnő, a termelést is felfuttatják). Az XGI Volari chipekre épülő megoldások sem fognak hiányozni a kínálatból, azonban a 2003-as CeBIT-en még szép reményű, mostanra már kissé megkésett S3 Deltachrome-mal előreláthatóan nem kívánnak foglalkozni. Socket 939-es, VIA K8T800 Pro készletre épülő, már dual-channel memóriakezelést is támogató Athlon 64-es alaplapjuk, az AV8 késő tavasszal, kora nyáron fog piacra kerülni. Grantsdale (AG7) és Alderwood (AA7) chipkészletes alaplapjaik már sorozatgyártásra készek, csak az Intel áldása hiányzik a piacra dobáshoz (a többi gyártó természetesen szintén ebben a cipőben jár).



A **Gigabyte** standján jó három órát beszélgetve leginkább azt a kérdést feszegették, hogy hazánkban az ATI vagy az NVIDIA processzoraival szerelt grafikus kártyák a népszerűbbek – merthogy a Gigabyte időközben rendezte nézeteltéréseit az NVIDIA-val, és mostantól Phoenus néven újraindítja GeForce-os sorozatát, PCI-Express-es kivitelben szintúgy, mint a jó öreg AGP-vel. Az RZ sorozatba tartozó alaplapok a Gigabyte költséghatékony kategóriáját fogják jelenteni – a különbség leginkább a drágább alaplapoknál egy ideje megszokott Dual Miracle elnevezés alá tartozó funkciók elhagyása és a szerényebb szoftvercsomag lesz, a megbízhatósággal és a teljesítménnyel az ígéretek szerint nem lesz gond. Az is magától értetődő, hogy a legújabb chipkészleteket nem fogják felhasználni az RZ típusú alaplapok tervezésekor; a nagy teljesítményre és az extra szolgáltatásokra vágyó felhasználók úgyis a drágább modellek közül fognak választani.

A Gigabyte-ból kivált szakemberek által alapított **Albatron** az egyik legdinamikusabban fejlődő cég, mely nem a mellékelt CD-k és kábelek sokaságával, hanem termékeik kiváló minőségével és ehhez képest alacsony áraikkal szeretnének elhódítani néhány százalék piaci részesedést az azt uraló óriásoktól. Nem túl ismert tény, hogy a cég eredetileg kijelzők gyártására szakosodott, a standjukon nézelődve engem is leginkább ezek nagyobb méretű változatai fogtak meg. Figyelembe véve, hogy a 30 colos LCD-TV kétezer USD alatti áron kerül forgalomba, nagy sikerre számíthat nem csak az európai, hanem az amerikai piacon is. A megjelenített kép minőségével sem akadtak gondok, a demóként vetített természetfilm oroszlánjai szinte lemásztak a képernyőről. A kijelző valós felbontása 1280*768 pixel, az LCD válaszideje pedig mindössze 16 ms, és természetesen rendelkezik VGA/DVI bemenetekkel is, így akár játékokhoz is ideális választás lehet (minden Xbox illetve GameCube tulajdonos álma lehet egy ilyen TV). Európában nyár elején akarják forgalomba hozni, addig érdemes gyűjteni rá, ezen az árszinten nincs konkurenciája. További érdeklődésre tarthat számot a Widio névre keresztelt, 2,4 GHz-es frekvencián működő, méreteiben leginkább egy walkmanhez hasonlító drótnélküli vevőegységük, melynek segítségével a házban bárhol hallgathatjuk a számítógépünkön tárolt zenét, legyen az bármilyen formátumú.

Az **MSI** szokásos módon hatalmas standján szinte minden megtalálható volt, ami egy számítógépbe kellhet. Igencsak belehúztak a DVD írók „gyártásába", nemsokára kapható lesz DR12-A típusú, 12-szeres írásra is képes írójuk. Az XA52 modell SATA változatban került piacra, 52-szeres CD írással és 16-szoros DVD olvasással – az újdonságot itt a SATA által nyújtott vékony kábel jelenti, miáltal a házban uralkodó kábeldzsungel csökken.

Az **ATI** és az **NVIDIA** nem a CeBIT-en jelentették be új grafikus chipjeiket, mindkét gyártó inkább a PCI-Express csatolófelületet próbálta népszerűsíteni, több-kevesebb sikerrel. Az NVIDIA standja mellett volt egy kis Mocap stúdió, ahova bejutni csak több órás sorban állás után volt lehetséges, de cserébe az élmény sem volt mindennapi. A szerencsés delikvens minden fontosabb pontjára drótok, érzékelők kerültek, a művelet végeztével pedig a Hanson stúdió munkatársai elindították a programot. A monitoron megjelent a már mindenki előtt jól ismert tündér, akit a berendezés segítségével lehetett irányítani – a hatást nehéz leírni; képzeljetek el pl. egy olyan Mortal Kombatot, amelyikben a harcosokat saját testünkkel irányíthatjuk.



Az ismertebb tuningmemória-gyártók, mint az **OCZ**, a **Corsair**, a **GeIL**, a **SimpleTech**, leginkább 500 MHz felett is stabilan működő moduljaikkal villogtak, a legtöbbjük szerint a DDR-II a bevezetésekor nem fog számottevő gyorsulást hozni.

Hűtés terén ismét a **Zalman** és a **ThermalTake** vitte a pálmát. A Zalman standján szinte lehetetlen volt közel férkőzni a TNN-500A házhoz, mely lényegében teljesen zaj- és ennek megfelelően ventilátormentes, komplex hűtési rendszer, melyben mindent hűtőbordák és heatpipe-ok vesznek körbe. Megjelenése ugyan nem a legelegánsabb, és lehetne nagyobb méretű változata is (hat 5,25 colos hellyel), de igen hatékony megoldásnak tűnik – a cég pozitív hozzáállásának hála nemsokára részletesebb ismertetőt is olvashattok róla. Megújult az utóbbi időben igen népszerűvé vált passzív VGA-hűtésük is, a jobb hatásfok érdekében most már két heatpipe-os változatban is kapható lesz. A Zalman is beszáll a vízhűtés gyorsan fejlődő piacára Reserator 1 nevű termékével, amelyet elsősorban azok számára





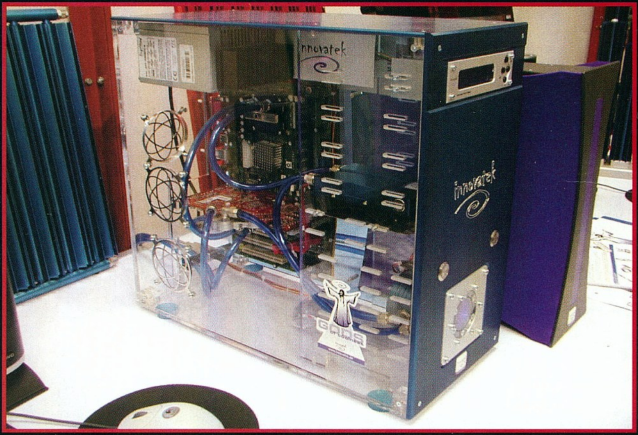
ajánl, akik nem érik be processzoruk alap órajelével, de a túlhajtás miatt nem akarnak turbinát felszerelni. Igazán meggyerő újdonság volt még a Theatre 6 5.1-es fejhallgató és a hozzá tartozó erősítő/USB-s hangkártya. A röpke próba során kiderült, hogy bár a kis füles nem képes maradéktalanul visszaadni a különálló hangfalak által nyújtott térérzetet, magasan a legjobb próbálkozás, amit ezen a téren alkottak. A különböző irányból érkező hangok pozícionálása meglepően jó volt, a hang tiszta maradt nagyobb hangerő mellett is, és a fejhallgató is kényelmes viseletnek tűnt – bár ezt nem lehet egyértelműen állítani mindösszesen öt perces viselet után, mindenesetre az első benyomások rendkívül kedvezők voltak.

A ThermalTake elvégezte a kötelező éves frissítést, két említésre méltó újdonsága a Tsunami alumíniumház és az Aquarius III. Előbbi kísértetiesen hasonlít a CoolerMaster Wavemasterére (őt láthattátok az Athlon 64 cikk képein), utóbbi pedig kapott egy csinos kezelőpanelt, és némileg a hűtés hatásfokán és a szerelhetőségen is javítottak. Új, csendes tápjaik már 12 cm-es ventilátorral lesznek szerelve, így a zajártalomra folyton panaszkodó felhasználók is megtalálhatják a számításukat (nem mintha az eddigi TT tápok annyira hangosak lettek volna).

Az idei CeBIT az optikai **adattárolással** kapcsolatos újdonságok és hírek tekintetében rendkívül felemás képet mutatott. Ez minden bizonnyal annak köszönhető, hogy a tömegtermelés még egyértelműen a jól bejáratott CD-s termékvonalat tolja agresszívan, de időközben a fejlesztők és a gyártók a DVD-t helyezték (vagy inkább csak helyeznék) előtérbe. A helyzet érdekessége, hogy az újabb generációs DVD technológiák megjelenése is küszöbön áll, de egyelőre még korai lenne eldönteni, melyikük lesz a befutó, hiszen a jelenlegi DVD-piac kapcsán sem tudunk zöldágra vergődni. Egy magára valamit is adó, üres optikai adathordozókat gyártó-fejlesztő cégnek ma legalább tízféle termékkel kell jelen lennie a piacon, hogy teljesen lefedje a jelenlegi igényeket, és a meghajtókat gyártó cégeknek sincs sokkal könnyebb dolguk. Bár a CD-R technológia további fejlődése és a CD-írók gyorsulása gyakorlatilag megállt, a CD lemezek tömegtermelése és piaci térhódítása töretlenül nő, ahogy a CD-R(W) lemez a mindennapi adattárolási feladatok első számú adathordozójaként szinte a floppy lemezekkel egy felhasználási szintre került. A DVD-írás a megosztott szabványok által gerjesztett nehézségek ellenére bámulatos sebességgel terjed, a két vagy akár három írható DVD formátum írására is képes meghajtók a legkelendőbb kiegészítő hardvereszköznek számítanak az egész világon. A „mezei" CD-R(W) meghajtók és CD-ROM olvasók teljesen kezdenek kikopni a gyártók palettájáról, és a combo meghajtók is egyre kevésbé népszerűek, de még egyedül ezeknek a kombinált DVD-ROM + CD-R(W) öszvéreknek marad egy kis esélyük a multiformátumú DVD-írók minden elsöprő rohama mellett.

DVD+RW Alliance

A „pluszos" DVD formátum fejlesztőit és gyártóit tömörítő szövetség a szokásos tágas, szellős kiállítási standon fogadta az érdeklődőket. A középső recepciótól és a sajtópulttól eltekintve semmiféle központosítás nem jellemezte a demonstrációt, hiszen a szövetséget alkotó jelentősebb cégek kisebb, önálló pultjai között tetszőleges sorrendben lehetett levadászni azok képviselőit egy kis információszerzés céljából. Természetesen a DVD+RW Alliance tartott egy önálló, összefogott sajtótájékoztatót is, ahol minden jelentősebb hírt és bejelentést egy hatalmas lélegzettel a sajtó képviselőinek arcába toltak. A sajtótájékoztatót követően vehettük először szemügyre az első kézzel fogható, kétrétegű DVD+R terméket, amely egy DVD lemezt formázó igen ízletes teasütemény volt (Nagy Zoli kollégánk különösen nagy figyelmet szentelt az alapos tesztelésnek). A sütemény nyolcszoros sebességű elfogyasztása igen jól esett a (hagyományosan a CeBIT időtartamára időzített) pocsék hannoveri időjárásában átfagyott szegény újságíróknak. A DVD+RW Alliance a piac farkastörvényeinek megfelelően kimondottan igyekezett oda csapni, ahol a konkurenciának a legnagyobb fájdalmat tudja okozni. Ez a csapás ugyebár a CeBIT idejére véglegesített kétrétegű DVD+R szabvány bejelentése volt, ami az egyéb újdonságok (például a 16x-os sebességű DVD+R írás sikeres megvalósításának híre) mellett a legnagyobb fegyverténynek számított a konkurens DVD-R(W) szabványcsoport ellenében. A DVD+R kétrétegű változata ugyanis nem csupán a technológiai bemutatók keretein belül, de két-három hónap múltán a piacon is elérhető lesz, a nyáron ugyanis megjelennek a Philips, a BenQ és más DVD+RW Alliance tagok kétrétegű írásra alkalmas meghajtói. Nem kevés kilincselés és sorban állás után sikerült eljutni a Philips cég ama munkatársához, aki közvetlenül felel a legújabb meghajtók tesztpéldányainak sajtóhoz történő mihamarabbi eljuttatásáért, így bizton reménykedhetünk benne, hogy két-három hónapon belül a Gamer hasábjain az elsők között olvashattok majd a kétrétegű íróval szer-





zett első tapasztalatainkról. Mit kell tudni a kétrétegű DVD+R írásról? A DVD+R DL (Double Layer), vagy DVD+R9 néven emlegetett szabvány a gyárilag préselt kétrétegű, úgynevezett DVD-9 lemezek otthon írható változata. Gyakorlatilag megkétszerezi az eddigi, 4,7 (gyakorlatilag csak 4,38) Gigabájtos kapacitást, hiszen itt két adathordozó réteg helyezkedik el (szorosan egymás tetején). Nagyon precíz fókuszálással az alsó réteg a felső rétegtől teljesen függetlenül lesz megírható. A házilag írt kétrétegű lemez kompatibilitási (visszaolvasási, lejátszási) szempontból ígéretesnek tűnik az elmondottak alapján: a beszámolók szerint minden asztali DVD-Video készülékben és DVD-ROM meghajtóban a gyári DVD-9 korongokhoz használatos dekódolási stratégiával olvasható le. A kétrétegű korong első generációs változata 2,4x-es sebességgel lesz írható, ugyanakkor a DVD+RW Alliance bejelentette a várhatóan év végén debütáló 4x-es változatot is, míg az egyrétegű DVD+R lemezek idén már a bámulatos 16x-os írási tempót fogják ostromolni a tél beállta előtt.

Recordable DVD Council

A Recordable DVD Council (továbbiakban RDVDC) a DVD-R(W) és DVD-RAM formátumokat fejlesztő és propagáló cégek szakmai, kereskedelmi és marketing-szövetsége. Nagy meglepetés, hogy a DVD-R(W) helyett sokkal inkább a DVD-RAM szabványt helyezték előtérbe az idei CeBIT-en, ami egyrészt betudható a kétrétegű DVD-R változat fejlesztésében elszenvedett késedelmeknek (nem igazán volt mit bejelenteni, legalábbis konkrét piaci adatokkal és ígéretekkel nem tudtak szolgálni), másrészt a nagyobb sebességű DVD-R és DVD-RW változatok a vártnál lassabban haladó szabványosítási folyamatának. A DVD-RAM ellenben köszöni szépen, jól van, és az RDVDC agresszív üzleti politikájának köszönhetően egyre több számítógépes és asztali eszközben látjuk majd viszont a közeljövőben. Nagy meglepetésre az RDVDC sajtótájékoztatója sokkal inkább a különböző asztali, „consumer" eszközökről szólt, mintsem a PC-s megoldásokról, de úgy általában az egész CeBIT idei hangulatára is jellemző volt a multimédiás, emberközeli irány, mint a rideg szakmai irányzat. Az RDVDC a DVD-RAM formátumot egyenesen a VHS utódjaként nevezte meg, ugyanis a jelenlegi írható DVD változatok között egyedül a DVD-RAM rendelkezik olyan magas fokú hibaellenőrzési és javítási metódussal, amelyik maradéktalanul elegendő az adatok hosszú távú archiválásához. A Toshiba, a JVC, a Panasonic és a Hitachi a DVD-RAM kompatibilis felvevők, lejátszók, és kézi kamerák új generációját mutatta be, amelyek a DVD-RAM mellett a DVD-R(W) szabványú lemezekre is képesek adatot rögzíteni, vagy onnan a felvett anyagot lejátszani, illetve (készüléktől függően) szerkeszteni. A legnagyobb gyártók bemutatták 3x-os sebességű DVD-RAM lemezeiket és az új, 3x-os DVD-RAM írásra képes PC-s meghajtóikat, de a hangsúlyt sokkal inkább a kommersz, nappaliba való termékekre helyezték – érthető módon, hiszen ez a nagyobbik, kényelmesebben meghódítható piac, ahol még sok kiaknázatlan lehetőség várja a kaotikus PC-s piacon már egymás lábára taposó cégeket. A DVD-R(W) formátumot sem hanyagolták el teljesen: hamarosan érkezik majd a 4x-es DVD-RW változat, és idén a DVD-R lemezek (hivatalosan) is elérik a 8x-os sebességet. A kétrétegű DVD-R változatról az RDVDC sajtótájékoztatóján nem esett szó, és nagy meglepetésre a következő generációs, kéklézeres technológiával kapcsolatos újságírói kérdéseket is ügyesen elkerülték, mondván: a következő generációs DVD-nek a HD felbontású műsorszórással és a filmkiadással együttesen lesz csak létjogosultsága, amire a világ számos részén hosszú éveket kell várni.

Blu-Ray

Az idei CeBIT talán legnagyobb és leglátványosabb központi sajtótájékoztatója a Blu-Ray szabványt fejlesztő cégek rendezvénye volt. Ha volt is ennél fényesebb összejövetel, grandiózus bejelentések tekintetében bizton nem tudott versenyre kelni vele egyik cég bemutatója sem. A Blu-Ray a következő





generációs, kék lézerrel működő DVD utódok egyike (igen, megint több szabvány lesz egyidejűleg, igazán megszokhatnánk). A Blu-Ray rétegenként 25 GB anyag tárolására alkalmas formátum (egy oldalon két réteggel), tehát 50 GB-os kapacitásával az ígéretesebb választásnak tűnik – egyelőre. 405 nm-es hullámhosszon üzemelő kék lézer szolgál az adatrögzítés és a dekódolás eszközéül. Az első generációs írható változat (HD felbontású asztali videofelvevő készülékben) már egy éve elérhető Japánban (hol másutt), de most bejelentették a végleges gyári (azaz előre rögzített adatokat tartalmazó, műsoros) BD-ROM formátumot is. Az 50 GB-os lemezeken a jelenlegi DVD-Video kiadványok esetében alkalmazott felbontásban és minőségben mintegy 20-22 órányi anyagot tárolhatunk, míg HD felbontásban (ha MPEG-2 formátumban tároljuk az anyagot) 4 órányi felvételt tudunk rögzíteni (akár 25 Mbit/sec átlagos adatátviteli sávszélesség mellett, ami elegendő az MPEG-2 HD felbontású használatához). A műsoros, gyárilag préselt BD-ROM lemez óriási előnye, hogy gyártása olcsó és gyors, a meglévő CD/DVD-gyártó üzemek kis költségráfordítással tudnak majd átállni az új formátum nagytömegű gyártására. A házilagosan írható Blu-Ray változat tökéletesítését a fejlesztői csoportba nemrég csatlakozott TDK végezte el – a sajtótájékoztatón jelentették be a cég hivatalos elkötelezettségét a Blu-Ray irányában. A rendezvényen igyekeztek hangsúlyozni, hogy a Blu-Ray az egyetlen olyan jövőbeni formátum, amely alkalmas a következő generációs DVD-Video szabványt kiszolgálni – akár a jelenlegi DVD-Videónál már megszokott MPEG-2, akár a helytakarékosabb MPEG-4 lesz a videokódolás alapja. A legnagyobb durranás talán a rendezvény végén elhangzott, inkább csak félhivatalos bejelentés volt, amely akkor született, amikor egy újságíró kolléga pimaszul azt tudakolta, hogy ha ilyen nagy reményekkel tekintenek a Blu-Ray-re, mint a következő hivatalos DVD-Video szabvány alapjául szolgáló formátumra, akkor miért nincs az egybegyűlt cégvezetők között egyetlen prominens filmkiadó képviselője sem? A csendes, de erőteljes választ a Sony vezető beosztású képviselője adta: a Sony, úgy is, mint a Sony Pictures (kiadó mamutcég) rokonvállalata mindent megtesz majd azért, hogy a Blu-Ray legyen az egyetlen lehetséges jelölt a következő generációs DVD-Video adathordozójának szerepére.

HD-DVD

Az NEC standján kóborolva lettünk figyelmesek az óriási kijelzőn futó Mátrix – Forradalmak film képkockáira. A szemünk még tovább kerekedett, amikor megláttuk a hihetetlenül jó minőségű (természetesen HD felbontású) film forrását: egy HD-DVD meghajtó prototípusáról peregtek a jelenetek, méghozzá WMV9 (Windows Media Video 9) formátumban (ez a Microsoft nagyfelbontású, műsorsugárzásra is optimalizált saját MPEG-4 megoldása). A kijelző mellett álldogáló, szerény japán úriemberről párpercnyi beszélgetés után kiderült, hogy a NEC optikai adattárolási részlegének európai vezetőjét tisztelhetjük benne, és minden kérdésünkre nagyon készségesen válaszolt. Megtudtuk tőle, hogy a HD-DVD ugyan kisebb kapacitással (oldalanként „csak" 30 GB) kecsegtet, de a HD-DVD fizikai formátumát fejlesztő végek szerint az MPEG-4 alapú tömörítési eljárásokhoz ez is bőven elegendő lesz, valamint a HD-DVD lemezek és készülékek gyártása olcsóbban megoldható, mint a konkurens (nyilvánvalóan a Blu-Ray-re gondolt) megoldások esetében. A HD-DVD másik előnye, hogy nemcsak a jelenlegi DVD, hanem a CD lemezekkel is kompatibilis marad visszafelé, míg a Blu-Ray eszközök a CD-ket várhatólag nem támogatják majd olvasás szempontjából. A HD-DVD tehát a másik jelölt a kék lézerrel működő nagykapacitású optikai adathordozók közül, amely alkalmasnak tűnik a DVD leváltására – a következő egy-másfél évben kiderül majd, hogy a kiadók melyiket tartják megfelelőnek. Egy biztos: a filmkiadók nem fognak egyszerre két különböző formátumot támogatni, így a piaci farkastörvények és a mamutcégek dollármilliói döntik majd el, melyik szabvány maradhat talpon.

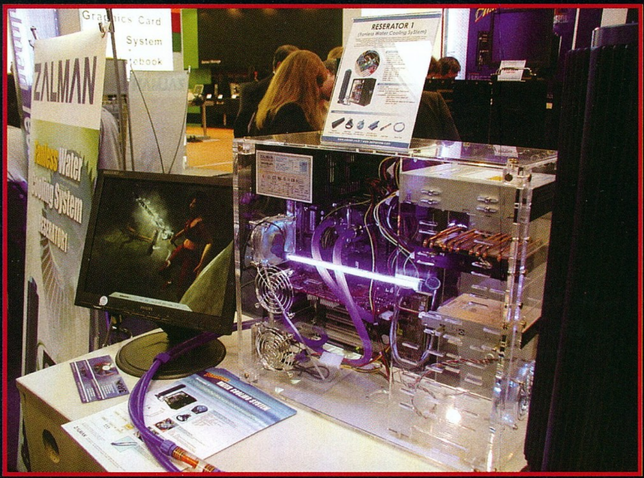
Kommunikáció

Mielőtt mindenki belesárgulna az irigységbe, elmondom, hogy szerény személyemnek nem volt alkalma kilátogatni e jeles eseményre, ám a többiektől beszerzett információk és egyéb kellemes dolgok (CeBIT utáni sajtótájékoztatók stb.) segítségével tárom elétek „tapasztalataimat".

A kiállításon számtalan, ma már megszokott termékkel találkozhattunk, úgymint routerek, switch-ek, mindezek ultrahiper változatai (például egy router, mely egyben tűzfal, 108 Mbit/s-os access point, VPN szerver és még sorolhatnám – mindez átszámítva forintra közel negyed millás áron...), ám egyfajta tendenciát mindenképen megfigyelhettem: A mostani termékekbe és szolgáltatásokba igyekeznek mindenfélét egyszerre beletömni. Ez az elv engem emlékeztet a jó öreg tévé shopos robotgépre (aprít, darál, fúr, farag, kávét főz, csak épp nem működik), ám szerencsére ez már a múlté. A mostani készülékek igényesen, megbízhatóan lettek kialakítva, minek köszönhetően valóban érdemes eltöprengeni egy-egy set top box vásárlásán.

Ha már megemlítettem ezeket a mindent bele dobozokat, kicsit rátérnék egy olyan szolgáltatásra, amely ki is szolgálná eme készülékeket – távolról. Mert mi is a mai értelemben egy set top box? Olyan készülék, mely televízió, DVD, HiFi és netán egy számítógép ötvözete. Tudunk rajta tévézni, DVD-zni,





Szójegyzék

FttH (Fiber to the Home): Spéci átviteli megoldás, mely során optikai kábelen keresztül hozzák létre az Ethernet csatlakozást az előfizető és a szolgáltató között. A mesterhármas szolgáltatáshoz javasolt az ilyen kiépítése

Head-end: Fejállomás. A televíziós szolgáltató ezen keresztül fogja a különféle TV adásokat (például műholdról), és innen továbbítja őket az előfizetőknek.

Middleware: Olyan szoftverek és szolgáltatások összessége, melyek a szolgáltatót kötik össze az előfizetővel magas sávszélességgel. Így ezen keresztül jön létre a mesterhármas szolgáltatás.

VoD (Video on Demand): Igény szerinti videó, azaz a videoközvetítés akkor indul el, amikor az előfizető akarja.

zenét hallgatni, illetve ezeket elegyíteni (pl. DVD videó felvétel).

Az Allied Telesyn egy kicsit tovább gondolkodott, és a következőt gondolta ki: mi lenne, ha olyan szolgáltatásplatformokat készítenénk, melyek képesek egyszerre video-, hang- és adatkommunikációra is. E mesterhármast nyújtó készülékeket jó pénzért eladnánk a szolgáltatóknak, melyek a kedves ügyfeleiknek nyújtják ezt az extra szolgáltatást.

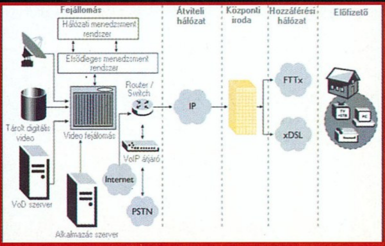
Mit lát ebből az ügyfél, azaz ti? A lakásba bevezetnek egy kábelt, annak végére rákötnek egy készüléket. E készülék gyakorlatilag egy spéci router (útválasztó), amely a megvásárolt szolgáltatást nyújtja. Az érdekesség a következő: ha erre alkalmas set top boxunk van, akkor azon keresztül megtekinthetjük a TV adásokat (melyek mikor kezdődnek), némi információt a filmről, ezek felvételét beállíthatjuk (amennyiben merevlemezre mentjük, akár egyszerre több filmet is felvehetünk!), sőt, arra is lehetőségünk van, hogy mi magunk adjuk meg a kezdési időpontot. Ezek mellett vígan internetezhetünk igen magas sávszélességgel, sőt, hogy meglegyen a hab a tortán, még telefonálhatunk is – persze nem a helyi telefontársaságon keresztül (hacsak nem olyan valakit hívunk, aki arra van rákötve). Az ilyen hálózaton belüli telefonálások akár ingyenesek is lehetnek, hiszen nem a teljes vonalat foglaljuk el, hanem annak töredékét (ez az a bizonyos VoIP – Voice over IP –, mely digitalizálja hangunkat, elküldi ezeket a biteket, a fogadó meg visszakódolja hanggá). Amennyiben a kábel lefektetése nem megvalósítható (iszonyú költségekkel jár), alternatív megoldás is létezik: az ADSL. Eme átviteli technológia segítségével a felvázolt mesterhármas szolgáltatás megvalósítható. Úgyhogy örülhetünk, lesz ADSL vonalon keresztül telefonunk, netünk, sőt, tévézhetünk is egyúttal.



Vagy mégsem? Minden jóban van valami rossz. A szolgáltatás egyetlen nagy hátulütővel rendelkezik, mégpedig az iszonyatos sávszélesség igényével. Ha teljesen ki szeretnénk használni a mesterhármas lehetőségeit, legalább 10 Mbit/s-os vonallal kell rendelkeznünk. LAN-on ez nem nagy szám, de gondoljatok bele, milyen frankó volna ekkora internet elérés! A hazai ADSL technológia legfeljebb 8 Mbit/s-ot bír el, ám ezt is csak rendkívül korlátozott körben. Jelenleg a 1,5 Mbit/s is elérhetetlen a legtöbb háztartásban, így ennél magasabb sávszélességű csomagot ki sem dolgoztak még. És nem beszéltünk még az ADSL2-ről, mely immár legfeljebb 22 Mbit/s-mal tudná nyomni a jelet – ha lenne ilyen bekötve valahol. Tehát az ADSL-féle kapcsolat egyelőre kilőve. A közvetlen kábeles bevezetés már picit biztatóbb: hazánkban már megkezdődött ehhez hasonló beruházás (sőt, be is fejeződött) – mely magánszemélyek számára érhető el –, ám egyelőre kizárólag internetes és VoIP funkciókat lát el. Persze igen nagy korlátokkal: havi 10 000 Ft 15 GB-ig, e feletti adatforgalom esetén lekorlátozzák az illetőt 64 kbit/s-ra. Ha továbbra is szeretné a nagy sávszélességet (2-300 kByte/s), akkor fizessen be 5000 Ft-ot, és az aktuális hónapra újabb 15 GB forgalmat kap. Ez tovább bővíthető a végtelenségig, csak épp rámegy a gatyánk is. Mindentől függetlenül ez a szolgáltató még mindig a korrektek közé tartozik (csak épp helyhez kötött).

Végszóban annyit mondanék, hogy amint látjátok, a technika csodákra képes, ma már minden dolgot elintézhetnénk a fotelünkből. Az újabbnál újabb készülékek egyre kisebbek, egyre többet és többet tudnak, szinte már ki sem tudjuk használni őket. Csupán elérhetetlenek számunkra: vagy a mi pénztárcánk miatt, vagy a szolgáltatók tárcája miatt.

Hunor, PPéter, Dudi



Így működne az adat-hang-video átvitel egyszerre.

S3 DeltaChrome teszt



S3 deltaChrome

+ **Előnyök**: számos technológiai újdonság

- **Hátrányok**: gyenge teljesítmény

6/10

Furcsa belegondolni, hogy azok számára, akik az elmúlt három-négy évben kapcsolódtak be komolyabban a számítógépek világába, az S3 név valószínűleg nem mond semmit. Esetleg valamelyik ismerőstől hallhattak néhány szót egy-egy visszaemlékezés kapcsán, de személyesen legfeljebb számítógépbontóban találkozhattak ilyennel. Itt az idő, hogy kicsit felidézzük a múltat, és átvigyük a jelenbe.

Tíz évvel ezelőtt nehéz lett volna elképzelni számítógépet S3 videokártya nélkül, az akkori gépek nagy részében valószínűleg az S3 Trio család valamelyik változata dolgozott. Teltek, múltak az évek, megkezdődött a 3D-s forradalom, mindenki új nevekkel ismerkedett meg, de az S3 még ekkor is élt és virult: versenytársaiknál sokkal olcsóbban kínáltak 3D gyorsítót. Így rengeteg gépbe került Savage kártya. De a cég nem egyszerűen olcsó klónkártyákat gyártott, számos nagyon jelentős egyedi újításuk volt, ilyen például az S3 Texture Compression, ismertebb nevén S3TC, vagy DXT1. Mert bizony a DirectX-be került első textúratömörítő eljárást az S3 fejlesztette ki. És rendkívül jól is működött, ha vette valaki a fáradságot, hogy kihasználja a benne rejlő lehetőségeket. Az Unreal Tournamenthez például külön CD járt a 2048×2048-as felbontású textúrákkal, melyeket telepítve soha nem látott képminőséget érhettek el minimális teljesítményveszteség árán.

Végül 1999 harmadik negyedévében hirtelen bejelentették forradalmi újítást hozó lapkájukat, a Savage 2000-et. Ez az újítás nem más volt, mint a hardveres geometriai számítást és megvilágítást végző motor, a T&L. Csakhogy egy kis hiba csúszott a hardverbe, ezért kénytelenek voltak az utolsó pillanatban kikapcsolni ezt a részt. Ekkorra viszont megjelent az NVIDIA GeForce256, mely működő T&L egységet hozott, ami óriási csapás volt az S3 számára. De a legnagyobb hibát nem a be nem fejezett Savage 2000-rel követték el, hanem azzal, hogy úgy gondolták: a grafikuskártya-készítésben több pénz van, mint pusztán a lapkák eladásában. Ezért egyesültek az akkoriban nagyon neves videokártya-gyártóval, a Diamond Multimediával, és a korábban számos gyártó megoldásaira építő céget csak S3 lapkával szerelt kártyák gyártására kötelezték. Ezzel ugyanazt a baklövést követték el, mint a szintén ugyanabban az évben megszűnt 3dfx, ugyanis ezáltal azok a gyártók, amelyek addig az S3 lapkáira építettek kártyát, más cég után néztek. Így a Diamond Multimedia teljesen magára maradt a Savage 2000 alapú Viper II-vel, mely nem volt rossz, de a GeForce256 gyorsabb volt nála, és ez még akkor is elég volt a teljes összeomláshoz, ha az NVIDIA megoldása lényegesen drágább volt.

Végül 2000 közepén a cég kettévált: a grafikus részleget a VIA Technologies vásárolta meg, míg a Diamond Multimedia egyéb termékeit, például a világ első MP3-lejátszó családját, a Riót SONICblue néven vitték tovább. A SONICblue egyébként azóta többször a csőd szélére került, hiába forgalmaznak nagyon jó termékeket, nem minden sikerül úgy, ahogy szeretnék.

Minket azonban sokkal jobban érdekel az S3 Graphics, mely az elmúlt három évben elsősorban a VIA lapkakészleteibe épített grafikus magért felelt. A csendet 2003 elején törte meg egy bejelentés, miszerint DirectX 9-es grafikus lapka fejlesztésén dolgoznak DeltaChrome néven. Többszöri bejelentés után a cég oldalán számos nagyon érdekes képességről olvashattunk, erről mi is készítettünk összefoglalót tavaly májusban.

Később az is kiderült, hogy három lapkát kívánnak piacra dobni: a DeltaChrome F1-et, a DeltaChrome S8-at és a DeltaChrome S4-et. A DeltaChrome F1 nyolc feldolgozó csővezetékkel rendelkezik, melyekhez darabonként egy textúrázó egység csatlakozik. Ez mindenképpen nagyon jól hangzik, hiszen például az ATI Radeon 9800 XT is ilyen felépítéssel rendelkezik. Na persze nem szabad túl sokat várnunk, a cég egyértelműen a középkategóriába sorolja megoldását, ezt mutatja a 128 bites memóriavezérlő is. A DeltaChrome F1 és a DeltaChrome S8 mindössze egyvalamiben különbözik: míg az előbbi 256, utóbbi csak 128 MB memóriát képes kezelni. Azóta azonban ők is rájöttek, hogy 128 MB is bőven elég, ezért a DeltaChrome F1 valószínűleg soha nem jelenik meg. A DeltaChrome S4-re később számíthatunk, ez a változat abban tér el az S8-tól, hogy csak négy csővezetékkel rendelkezik.

Mielőtt rátérnénk a háromdimenziós sebességre, ejtsünk néhány szót a DeltaChrome igazi különleges képességeiről, melyek kétdimenziós alkalmazásokhoz használhatók.

Az ATI videokártyával rendelkezők már kicsit megízlelhették, milyen is az, amikor az elsősorban 3D-s számításokra tervezett képpontárnyalókat ráeresztjük egy egyszerű videofilmre, hiszen a DivX lejátszója hardveres minőségjavítást kínál lejátszás közben. A DeltaChrome ennél sokkal-sokkal többet nyújt, ezért az erre szolgáló egység külön nevet is kapott, ez a Chromotion.

Akinek van TV vevő kártyája, vagy egyszerűen csak látott már digitalizált TV adást, tudhatja, hogy „nem olyan", mintha TV-n nézné. És ez nemcsak az alacsony felbontás miatt van, hanem azért is, mert a TV adás félképenként jön, a számítógép viszont egész képkockákkal dolgozik. A gond az, hogy ezeket a félképeket nem olyan egyszerű egyesíteni, hiszen amelyik később érkezik, egy kicsit későbbi állapotot ábrázol. A félképek egyesítése nagyon bonyolult feladat, igazán jó minőséget csak rendkívül sok munkával lehet elérni. Mindemellett a viszonylag gyenge analóg jel digitalizálása sem egyszerű feladat. A Chromotion motor viszont képes valós időben, tanulékonyan végigpásztázni a képkockát, és annak minden egyes képpontját úgy dolgozza fel, ahogy azt a lehető legjobbnak tartja. Így soha nem látott képminőség érhető el vele, mindez várakozás nélkül. A Chromotion minden bizonnyal számos grafikus és videó-vágó érdeklődését felkelti, ugyanis valós időben képes olyan hatások feldolgozására, amit eddig hosszú ideig kellett számoltatni valamilyen szoftveres alkalmazással. Legtöbbünket természetesen az átlagfelhasználókat is érintő szolgáltatások érdekelnek, szerencsére ebben sem szenvedünk hiányt. A hardveres MPEG2- és MPEG4-dekódolás már megszokott, a DeltaChrome azonban a Windows Media formátumot is gyorsítja, ez hihetetlenül hasznos lehet, ha például a Microsoft High Definition DVD szabványa teret hódít magának, az új lemezek lejátszá-

Unreal Tournament 2003

	DM Antalus	DOM Suntemple	DM Phobos2	DM Inferno	CTF Face3	CTF Citadel	DM Asbestos
GFFFX5700LE	71.4	72.3	78.6	52.9	96.4	79.3	97.3
GFFFX5700	100	104	112	76.6	129	105	140
R9600SE	49.1	61.4	59.7	38.9	76.9	61.7	78.2
DeltaChrome S8	60.9	76.7	70.9	61	72.9	49.3	87.9

sához ugyanis szoftveresen nagyon komoly erőforrások szükségesek.

Az idő múlásával a házimozi rendszerek egyre inkább elterjednek, márpedig az igazi minőséghez nagyfelbontású kijelző kell, vagyis HDTV. Ezt azonban vezérelni kell, a DeltaChrome Hi-Def HDTV-nek köszönhetően a 480p, a 720p, az 1080i és az 1080p mód is elérhető. Mindezek mellett az S3 kártyája még számos képminőség-javító szolgáltatást nyújt, legyen az képvibrálás-csökkentő vagy automatikus felbontásszabályzó.

Az elmúlt fél évben már csalódnunk kellett egy nagyot, az XGI Volari Duo nemhogy nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, egyenesen életképtelennek mondható jelen állapotában. Ezek után nagy kérdés, hogy vajon az S3 Graphics képes lesz-e valami igazán maradandót alkotni. Lássuk hát a gyakorlati tapasztalatokat!

A kártya a Club3D-től már megszokott szabványos doboz kicsit testre szabott változatában érkezett, de mivel ez még nem a boltok polcaira szánt példány volt, a belsejében a kártyán kívül csak az illesztőprogramot találtuk, azt is írott CD-n. Természetesen nem kell aggódni, mire a végfelhasználókhoz kerül, minden összeáll majd.

Maga a kártya kultúrált, fekete nyomtatott áramkört kapott, kicsit furcsa volt viszontlátni rajta az alaplapokról ismert foglalatba illeszkedő, cserélhető BIOS-t, de legalább egy esetleges meghibásodás esetén könnyű cserélni. A hűtés már első ránézésre igen meglepő: rég nem láttunk ilyen kisméretű hűtőbordát hasonló kategóriájú terméken. Az első tesztek lefutása után azonban nyilvánvalóvá vált, hogy nem egyszerű spórolásról van szó, hanem maga a lapka ilyen hatékony, rendkívül kevés hőt termel. Ez mindenképpen nagyon jó pont az S3 Graphicsnek, valószínűleg az elmúlt néhány évben a lapkakészletekbe integrált grafikus magok tervezése során szerzett tapasztalatokat kamatoztatták a DeltaChrome-nál. A Club3D-t már kevésbé dicsérhetjük, ugyanis a kártyára szerelt ventilátor néhány nap alatt meghibásodott, és olyan hang jött belőle, mint a legolcsóbb házventilátorból két év után. És akármit is csináltunk vele, a hihetetlen zajt nem tudtuk elűzni. Bízunk benne, hogy a végleges változat kiadásáig lecserélik ezt, mivel nagyobb hűtőbordával ventilátor nélkül is gond nélkül elmenne.

Kártyánknak nehéz volt ellenfelet találnunk a 3D-s teljesítmény méréséhez, végül három megoldással mértük össze. A leglassabb és legolcsóbb ezek közül a Sapphire Radeon 9600SE-je volt, mely 64 bites memóriavezérlőjének köszönhetően igen szerény teljesítményűnek mondható. A következő szintet a GeForce FX 5700LE képviselte, míg a legnehezebb akadály a GeForce FX 5700 volt. Szokásunktól eltérően most csak a látványjavítók bekapcsolása nélkül elért eredményeket közöljük, a DeltaChrome ugyanis egy igen komoly hiányossággal rendelkezik: csak supersampling alapú élsimításra képes, ami nagyon teljesítményigényes. Ezt a gyártó is tudja, így 2×-esnél jobbat be sem állíthatunk, igaz, ennek képminősége a konkurens megoldások multisampling eljárásának 4×-es változatával vetekszik. Csakhogy ezért túlságosan nagy árat fizet, nem nagyon találunk olyan régi programot, amelyik elfogadható sebességgel futhatna így. Komoly dicsérettel kell azonban illetnünk az anizotropikus szűrést, ez ugyanis tizenöt lépcsőben (2-16×) állítható, kiváló képminőséget nyújt, és a megszokottnál kisebb lassulással jár. Ennek ellenére úgy gondoltuk, jobb megvárni, amíg a meghajtóprogramok kifinomulnak, legfeljebb visszatérünk a kérdésre.



Az S3 Graphics finombeállító segédprogramja a kicsit szokatlanul hangzó Screen Toys nevet kapta, és igen vegyes tapasztalatokat szereztünk vele. Kezelőfelülete igen letisztultnak és barátságosnak mondható, sokkal kezelhetőbb, mint mondjuk az XGI Volarié, maga a meghajtóprogram azonban még korántsem tökéletes. OpenGL alapú programokat egyáltalán nem tudtunk rendesen futtatni, a nagy részük el sem indult. Persze a legtöbb mai program Direct3D-t használ, itt csak néha kisebb képhibát vettünk észre, 2D-ben viszont több kellemetlenséget is tapasztaltunk. A kártya hajlamos volt a beállított 75 Hz helyett 85 Hz-es képfrissítésre, amit TFT kijelzőnk nem igazán kedvelt, szinkronizációs hibára hivatkozva egyszerűen nem adott képet. Ilyesmit még soha nem tapasztaltunk, a hibás vezérlés egyes monitorokban még akár kárt is tehet. Előfordultak néha furcsa „ottmaradások" az asztalon, ami szintén nem mondható normálisnak, de ahhoz képest, hogy félkész kártyával és félkész vezérlőprogrammal volt dolgunk, egész jól teljesített. Sajnos a háromdimenziós alkalmazások esetében erősen csalódnunk kellett, a lapka nem azt hozta, amit egy nyolcvanmillió tranzisztoros, nyolc csővezetékkel ellátott megoldástól várhattunk. Még a Radeon 9600SE is túlteljesítette a legtöbb tesztben, ezzel a kártya felhasználási területe nagyon könnyen be is határolódik. Nagyon kellemes csalódás volt viszont az S3 Graphics újdonsült fejlesztésének TV kimenete, a Chromotion motor és a remegésgátló kiválóan üzemelt, ilyen szép képpel még nem találkoztunk TV-n. Aki tehát elsősorban játékra vagy egyéb teljesítményigényes, háromdimenziós alkalmazás futtatására készül, ne a DeltaChrome-ot válassza, jelen állapotában erre semmiképpen sem ideális. A kártya ára azonban egyelőre ismeretlen, ha valamilyen csoda folytán bruttó 25 ezer forint környékén hozzájuthatnánk, és a meghajtóprogramok kicsit finomodnak, igen kellemes alsó-közép kategóriás megoldás válhat belőle.

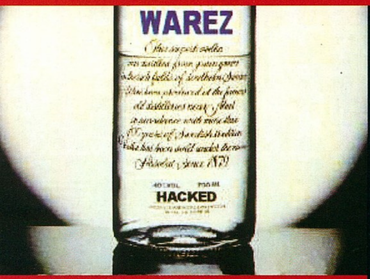
Az XGI Volari V8-cal ellentétben az S3 próbálkozása nem tűnik értelmetlennek, ugyanis technológiai újításai és képminősége miatt a piac egyéb területein nagyon sikeres lehet. Egyes pletykák szerint például a Microsoft az S3 DeltaChrome-ot szánja a Windows XP Media Center Editionnel ellátott otthoni szórakoztatóközpontjába. Ismerve a szoftveróriás erejét és elszántságát, nagyon valószínű, hogy a DeltaChrome hamarosan rengeteg háztartásba eljut majd. Tervezik egy TV-vevővel ellátott változat kiadását is, amelyik a Chromotion motor képességeit kihasználva új fejezetet nyithat a digitális televíziózás történetében, de persze ehhez még rengeteg munkára és időre van szükség.

yvorl@hardwareoc.hu

1024x768x32

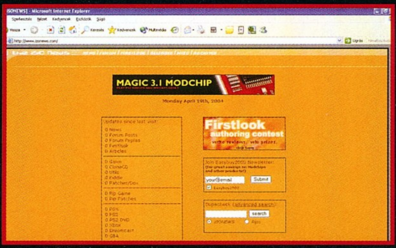
	GFFX5700LE	GFFX5700	R9600SE	DeltaChrome S8
3DMark03	1944	2899	1741	1599
3DMark2001	7958	9321	6075	5032
ChameleonMark	67.1	92.2	110.7	95.3
Max Payne 2	44.3	52.3	47.2	40.9
Splinter Cell	14.9	20.3	13	18.5

Pixelsóder

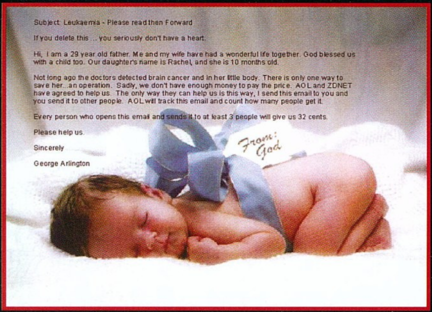


Az ember már csak olyan, hogy szeret dicsekedni, szereti a virtuskodást, hivalkodást. Teljesen emberi dolog, már velünk van azóta, hogy lemásztunk a fáról – sőt, az is lehet, hogy a fáról is csak azért másztunk le, hogy megmutassuk, mi le tudunk ám jönni onnan, és nem csak zuhanva és fejre, hanem ügyesen, oldalvást, háttal, fenékkel előre is, ahogy tanítják az óvodában. De azért mindig és mindennel nem kellene dicsekedni. Főleg nem olyasmivel, ami egyrészt ciki, másrészt meg kaphatunk érte a pofánkra (ha már nem törtük össze a fáról lejövet, akkor kár lenne idelent beveretni, nem igaz?).

Szóval, vannak ezek a fránya számítógépes játékok. Ezeket emberek írják, kiadók dobják piacra, boltokban árulják (na jó, újabban már leölteni is lehet hivatalosan, ha tudsz fizetni elektronikus úton, ez az e-kereskedelem, ami azért „E", mert az áruért fizetni tuti kell, de a kérdés, hogy megkapod-E? Brr, de rossz volt, mégsem ez lett a hónap vicce). Tehát a játékokért fizetni is lehet – nem azt mondom, hogy kell, mert ebben a témában inkább vesszetek össze a Brazillal a levrovban –, amit nem mindenki tesz meg. De nem is ez érdekel. Nem zavar, hogy kinek mennyi Philips meg TDK kiadású játéka van. De ezt nem illik a hátunkra írni. Nem is az illendőség végett, hanem sokkal inkább azért, mert prosztóság. Elmesélem, mire gondolok. Vannak olyan oldalak, ahonnan egy pillanat alatt megtudhatod, milyen játékokat törtek fel, és tettek közkinccsé az ügyes programfeltörő srácok, csoportok. Vannak ugye szerverek, fizetős oldalak, meg sok-sok érdekes forrás, ahonnan ezek beszerezhetők. Vannak köztük jó játékok és vannak rosszak, némelyiket akkor se venném meg, ha egy forintba kerülne, másokért meg hajlandó lennék (és vagyok) fizetni is. Amit az ember „megszerez", és nem tetszik, az meg eláll a polczon, aztán egy idő után megy a szemétbe. Attól viszont a bicska nyitogatódik ki a zsebemben, ahogy egyesek ezt előadják a fórumokon. A játék még meg sem jelent, a cím éppen hogy felkerült valamelyik warez-híradó weboldal legfelső sorába, már jönnek is a beírások: „már hozza a postás, hehehe", meg „már kint van a boltban, most vásárolom meg, hahaha" és hasonlók. Kérdem én ilyenkor: mi a retekre ilyen büszke a szerencsétlen? Hogy van illegális hozzáférése? Akkor nagy sültbolond, mert ha sokáig hirdeti, akkor előbb-utóbb a szabad levegőhöz nem lesz hozzáférése, csak rácson keresztül. Vagy arra büszke, hogy neki már lejött, és előbb tud játszani vele, mint más szerencsétlen (vagy becsületes) ember, aki nem tudja vagy nem meri letölteni a warez cuccokat? Az egy dolog, hogy mit művelünk otthon, vagy zárt baráti körben, de nyilvánosan azzal hencegni, hogy éppen mit töltesz le, mit lopsz el, mit warezolsz össze, nem más, mint borzasztó nagy bunkóság. Az internet anonimitása ugyan bátorító, és őszintén örülök, hogy manapság még kevés esély van rá, hogy egy fórumüzenet nyomán valakinek a nyakába akaszkodjon a rendőrség, de előbb-utóbb a hangosan kiabálók a közelükbe csalnak majd olyan vadakat, akiktől jobb lenne tisztes távolban maradni. Mindegy, ha nekik ez kell…



Mostanában megint egyre több olyan e-mail terjed kishazánkban, amelyekben általában bajba jutott szülők kérnek segítséget többnyire halálos beteg kisgyermekek műtétjére, gyógykezelésére stb. Na kérem, azok a levelek, amelyek azt hirdetik magukról, hogy valamelyik nagyobb cég nyomon követi (?) a levél útvonalát, és a továbbküldések száma alapján ezek a cégek majd pénzt adnak a levélben említett bajbajutott embereknek, bizony mind-mind hamis levelek, hazugságok. Undorító, amikor valaki az emberi jóindulatra építve ilyen hamis levélláncokkal terheli a netet (sok ilyen hoax a vírusoknál, férgeknél és spameknél is nagyobb károkat és torlódást okoz), és megtéveszti a jóakaró emberek tízezreit. Gondoljunk csak bele: hogy a fészkes rettenetbe lehetne így nyomon követni egy levelet (hacsak nem úgy kellene továbbküldeni, hogy egy másolatot is nyomunk egy megadott, központ címre, de az még mindig nem szűrné ki a hamis címzetteket, szóval baromság az egész)? Illetve ha lehet, és meg is teszik, akkor most rögvest az alkotmánnyal, az emberi jogok összes gyűjteményes kiadásával és összes ombudsmannal együtt dobom a Dunába a széttaposott kábelmodemem darabjait, mert köszönöm szépen, Big Brother otthon nem kell nekem. Arról nem is beszélve, hogy ha valaki egyszer majd tényleg segítséget kér az interneten keresztül (nem továbbküldést kérve, hanem – ahogy már volt is rá sikeres próbálkozás – véradásra toborozva jelentkezőket), akkor ki fogja komolyan venni, ha pár ilyen értelmetlen hoax megrendítette a bizalmát? Nagyon szennyes dolgok ezek – ez az újabb példa arra, hogy letehetünk bármilyen kifinomult technológiát az asztalra, a felhasználók szándékai szerint ez a sok-sok újdonság akár rossz, nagyon rossz dolgokra is felhasználható. Ugyanakkora energiával, amilyennel a hülyegyerek egy ilyen hamis emberi sorsokat felvonultató levelet megkreál, csinálhatna egy – nem kevésbé felesleges, de legalább bugyután szellemes – körlevelet valami értelmetlen jókívánsággal. Ezeket sem szeretem túlságosan, de ezek célja legalább az, hogy barátainkat, ismerőseinket megörvendeztessük vele (és különben is, a múltkor az egyik azt írta, hogy impotens lesz, aki nem küldi tovább, hát mertem volna kitörölni???), vagy csak egyszerűen kiélhessük a napi klikkelési vágyunkat. Bármi, csak ne ilyen buta hazugság legyen. Izgulok, hogy vajon elég embernek küldteme tovább a múltkorit… :P



Subject: Leukaemia - Please read then Forward

If you delete this … you seriously don't have a heart.

Hi, I am a 29 year old father. Me and my wife have had a wonderful life together. God blessed us with a child too. Our daughter's name is Rachel, and she is 10 months old.

Not long ago the doctors detected brain cancer and in her little body. There is only one way to save her…an operation. Sadly, we don't have enough money to pay the price. AOL and ZDNET have agreed to help us. The only way they can help us is this way, I send this email to you and you send it to other people. AOL will track this email and count how many people get it.

Every person who opens this email and sends it to at least 3 people will give us 32 cents.

Please help us.

Sincerely

George Arlington

PPéter

Retro kuckó



16 bit otthon, 2. rész

Jelen számban az előzőleg elkezdett 16 bites éra áttekintése folytatódik. Közelebbről meg fogunk ismerkedni az Atari ST-vel és a történetéhez kapcsolódó egy-két érdekességgel, ám azzal meg sem próbálkozom, hogy az Atari teljes történetét két oldalra bezsúfoljam. Mindössze annyi a cél, hogy ha elnagyoltan is, de áttekintő képet kapjunk az Atari ST-ről és némileg az Atari akkori korszakáról.
(A múltkori cikk végén megemlített Amiga színrelépése a következő számra marad, sajnálatos módon a Retro Kuckó két oldala komoly korlátokat jelent, és elnézést a kis betűkért előre is, de mindenképpen egyben szerettem volna tartani a mostani témát. Sajnos így is nagyon(!) sok részlet kimaradt.)

Atari ST – az út eleje. Térjünk vissza időben az ST első hivatalos megjelenéséhez, ami 1985 januárja, a téli CES. A gép komoly feltűnést keltett, hiszen alig fél év telt el az Atari megvásárlása óta, közben az Atari elvesztette az Amigáért folyó harcot, tehát az első, 130ST típusjelzést viselő új generációs Atari gép gyakorlatilag szinte a semmiből készült el. Az igazsághoz azonban hozzátartozik, hogy a bemutatott 130ST prototípus volt, és később ez a modell meg sem jelent, lévén mindösszesen 128 Kbyte memóriával tervezték, ami azonban kevésnek bizonyult még az alap operációs rendszer futtatásához is.
A 130ST prototípus mivolta azonban semmit sem von le annak a ténynek az értékéből, hogy a tervezőgárda mindössze 6 hónap alatt végzett el egy olyan munkát, amihez másoknak akár évekre is szüksége volt. (Tegyük azért ehhez hozzá, hogy a munka igazából nem teljesen a nulláról indult, új generációs számítógép koncepció alapjain az Atarihoz átigazolt volt commodore-os fejlesztők már dolgoztak egy ideje. Ennek ellenére nem lehetne azt mondani, hogy a készülő gépnek túlzottan sok kezdeti alapja volt.) A megfeszített tempójú fejlesztés érthető és szükséges volt az Atari helyzetében, hiszen az új gép(családnak) feltétlenül az Amiga előtt kellett piacra kerülni, hogy biztos felhasználói bázist teremtsen. A gyors ütem azonban (mint ahogyan az előző részben is külön kiemelésre került) a rendszer bizonyos részeinek szerényebb tudását eredményezte, hiszen a piacon nem álltak rendelkezésre a grafikus rendszert megfelelően vezérlő áramkörök például, amit feltétlenül ki kellett fejleszteni. Itt megemlítendő és kiemelendő tény, hogy ahol csak lehetett, az Atari ST készítésekor már piacon levő eszközöket alkalmaztak, mint például a hangvezérlő esetében is. Amiben az ST ellenben semmiképpen nem nevezhető szegényesnek, az a gazdag perifériacsatlakoztatási lehetőség.

Power without the price – teljesítményt mindenkinek! Az ST megjelenése előtt nem sokkal következett be a piacon egy nagyon komoly és üdvözlendő változás, nevezetesen a DRAM árak meredek süllyedésbe kezdtek. Ezért az eredeti elképzelés szerinti, több memóriakiépítésben létező modellek közül a 128K és 256K memóriával szerelt verziókat ejtették, és a valóban ütőképesnek számító 512K RAM-mal felvértezett 520ST lett az induló modell.
Az ST-t tervezésétől fogva „Macintosh Killernek" szánták. A „Jackintosh" paramétereiben mindenképpen felvehette a versenyt az Apple gépével, gondoljunk csak az első Mac gépek igen szerény tudású mono grafikájára, gyatra monitorára és billentyűzetére. Mindehhez társult az ST meglehetősen moderált ára, a megjelenésekor piacon lévő hardverkiegészítők, a grafikus felhasználói felület (GEM) és az a tény, hogy az ST mindenben gyorsabban működött, mint a Mac, no meg természetesen a Tramiel-féle „számítógépet a tömegeknek" elv. Az ST gépeket nem csak magán, hanem üzleti szférába is szánták, Tramiel filozófiájában nem volt helye az „ár alapján" meghatározott pozícióknak, gondoljunk itt például az IBM PC kompatibilis gépekre, amelyek mind igen drágák voltak, tudásukban mégis messze elmaradtak akkor még az ST-hez viszonyítva.
Ezek után a további ST pozícionálás, árak és piaci kilátások taglalása helyett ismerkedjünk meg kissé bővebben az ST lehetőségeivel, erősségeivel és gyengéivel.



Atari ST linkek

Little Green Desktop: www.atari.st
Atari ST emulátor: steem.atari.st
www.atari-forum.com
www.atarilegend.com
www.mellowms.f2s.com/atari-shrine
emulazione.multiplayer.it/stgraveyard
atariforce.free.fr
q.webring.com/hub?ring=ast

ST közelebbről. Az előző részben egy gyors felsorolás erejéig áttekintésre került az ST hardvere és tudása, most némileg részletesebben, egy-két megjegyzéssel tarkítva nézzük át újra, hogy pontosabb képet alkothassunk erről a remek számítógépről.

Processzor: Motorola 68000, 8 MHz sebességen. Összehasonlítva az akkori PC-k 286-os, szintén 8 MHz körüli órajelű processzoraival azt lehet mondani, hogy teljesítményben állva hagyja az Intel termékét. (Ezzel kapcsolatban ismét, immáron talán sokadszorra leírom okulásul, és némileg eltérve az eredeti témakörtől: akkoriban és ma sem csak az határozza meg egy processzor teljesítményét, hogy hány megahertzen ketyeg, a belső felépítése nagyon sokat számít. Mint ahogy manapság a PowerPC vagy AMD Athlon64 processzorok ugyanazon fizikai órajelen jelentősen gyorsabbak egy Pentium4 processzornál, ugyanez volt a helyzet a 68000-i286 viszonylatában, továbbá visszautalnék a C64-nél megemlített 1 MHz-es 6502-esre, mely körülbelül egy szinten mozgott a 4,77 MHz-es Intel 8086-tal.) További érdekességek a 68000-essel kapcsolatban a keretes részben olvasható.

Memória: a már említett 512K RAM akkoriban szinte mindenre elegendőnek számított, de természetesen az ST több memóriát, összesen akár 4 MB-ot is képes volt kezelni. A legelső széria nem tartalmazta a grafikus felület, a GEM kódját ROM-ban, egyszerűen nem készült el időre, illetve a kód nagyobb volt a tervezettnél. Később egy 192K méretű ROM memória került az ST-kbe, megspórolva ezzel az oprendszer lemezes töltésének idejét és a komoly mennyiségű lefoglalt RAM-ot. Érdekesség: elvileg az első széria is 512K RAM-mal felszerelt gépekből állt, azonban egy nagyon limitált széria kikerült 256K memóriával, 260ST típusjelzéssel, de volt 260ST 512K memóriával is egy rövid ideig kapható.

Grafika: egyike azoknak a pontoknak, amelyek a rövid fejlesztési idő áldozatául estek. Habár tudása megjelenésekor nem mondható rossznak, ám jövőbe mutató paraméterekkel sem rendelkezik. Felbontások és színek: 640x400 monokróm, 320x200 16 szín-

nel és 640x200 4 színnel, 512-es palettáról kiválasztva. Ami érdekes, az a megjelenítésre használt monitorok különbözősége.
A mono üzemmódhoz más monitort kellett alkalmazni, mint a színeshez, cserébe viszont a mono üzemmódban az ST 72 MHz-en állította elő a képet, mely korának ergonómiai szempontjából egyik legjobbjává tette, ezáltal alkalmassá vált komolyabb DTP és CAD munkákra is. A színes grafika TV képernyőn való megjelenítésére külön modulátorral adódott lehetőség, illetve voltak olyan modellek, melyek ezt beépítve tartalmazták.
Hang: Yamaha YM2149, 3 külön hang, 8 oktáv. Szépen szól, ám felejthető, finomabban fogalmazva semmi különös. Ennek ellenére mégis a zene volt az egyik terület, ahol az Atari ST nagyot domborított, ám nem ennek a hangkeltő eszköznek köszönhetően, de erről egy picivel később.

A gép teljes értékű billentyűzettel lett ellátva, amely tartalmaz mindent, amit csak lehet. Így tehát funkció, szerkesztő és numerikus billentyűzetet is magában foglal, használhatósága, minősége szinte tökéletes. A képet egyedül a funkcióbillentyűk rontják, melyek ugyan nagyon szépek, és az ST egyik jellegzetességét is megadják, ám pont ebből kifolyólag a használati értékük egy picit kisebb. Az ST alaptartozékát jelenti az egér is, amely kétgombos és kicsit szögletes, de jól használható. Ezzel kapcsolatban érdekesség, hogy ameddig az ST sorozatot gyártották, az egér formája semmit sem változott, ugyanolyan maradt, mint a legelső széria esetében. Amint már szó volt róla, külső perifériák csatlakoztatása terén az ST remekül el van látva minden jóval. RGB monitor, ROM bővítő kártyahely, Centronics párhuzamos port, RS232C, hard disk, floppy disk (az F kiegészítő jelű gépek belső floppyt is tartalmaznak), joystick portok, TV kimenet (csak az M kiegészítő jelű gépeken), valamint MIDI ki és bemeneti port. Ez utóbbi volt az, ami az Atari ST-t a zenészek kedvenc gépévé avatta, hiszen akkoriban nem volt más olyan nagy tudású és elérhető árú gép, amelyik MIDI csatlakozót is tartalmazott, ami – ha közelebbről megvizsgáljuk – nagyon érdekes, hisz egy olcsó interface-ről beszélünk. Persze a csatlakozó megléte hiábavaló lett volna, ha nincs megfelelő program, szerencsére azonban a méltán világhírűvé vált Cubase kezdetektől rendelkezésre állt. Számos világsláger elkészítésében játszott jelentős szerepet az Atari ST, talán néhány hangstúdióban a mai napig is használják. A sok bővítési lehetőség szerencsére nem maradt kihasználatlanul, elérhetők és legfőképpen megfizethetők voltak az olyan, professzionális munkavégzés szempontjából elengedhetetlen eszközök, mint a merevlemez vagy a lézerprinter. Utóbbival kapcsolatban fontos megemlíteni, hogy az Atari által épített nyomtató szintén korának legolcsóbb és e mellett jó minőségű típusa volt. Szót kell ejtenünk az ST operációs rendszeréről is. Az alapot a TOS nevű rendszer jelenti, amely komoly rokon vonásokat mutat a CP/M rendszerrel, nem teljesen véletlenül, eredetileg a CP/M68k rendszerrel akarták szállítani a gépet, menet közben azonban kiderült, hogy ennél lényegesen többre van szükség a lehetőségek kiaknázásához. A másik érdekesség, hogy alap rendszerhívások tekintetében a legtöbb esetben MS-DOS kompatibilis, ezzel próbálták meg a fejlesztők elősegíteni a programok könnyű átültethetőségét. A grafikus felület a Digital Research által készített GEM (Graphic Environment Manager) ST-re adoptált változata. Ablakok, ikonok, menük, minden, ami a mai rendszerekből ismerős lehet, mindez 1985-ben (illetve természetesen már előtte is), jól használhatóan, gyorsan és színesen. A GEM egyedüli komoly hátránya, hogy nem multitaskos képességű, habár a többi rendszer sem jeleskedett ilyennel egészen az Amiga megjelenéséig. A Mac fekete-fehérben tudott hasonlót, de lassabban, a PC-ken az MS-DOS korszak tombolt, illetve színre lépett a Microsoft Windows 1.0, amely akkor még minden volt, csak grafikus felhasználói felület nem. A GEM lehetőségeit kihasználva sok nagyon jó program készült, így a már említett zenecsoda, a Cubase és a korának egyik legjobb kiadványszerkesztője, a Calamus, hogy csak a két (talán) legnagyobb nevet említsem meg a sok remek program közül. Ha már a programoknál tartunk, nem mehetünk el szó nélkül a játékok mellett, elvégre az ST esetén is ez számított az egyik legnagyobb húzóerőnek. Nagyon sok és jó játék készült ST platformra, jóllehet minőségük a korlátozott lehetőségek miatt mindvégig elmaradt az Amiga játékok mögött, ám a legtöbb esetben mégsem lehetett panasz rájuk!

Fejlődés. Fejlődés? Az első 520ST sorozat 1985-ös megjelenését követően 1986-ban következett a 1040ST, amelyik már 1 mega RAM-mal volt építve, 1987-ben megjelent a Mega ST, amellyel a professzionális felhasználói réteget célozták meg. A Mega ST különálló billentyűzettel, 1, 2 vagy 4 MB memóriával rendelkezett, ami kiegészítve a merevlemezzel és a már említett lézernyomtatóval meglepően versenyképes áron hódította meg a kiadványszerkesztők piacát. Azonban a hardver egészen 1989-ig meglepő módon alig változott. A vérfrissítésnek szánt STe (ST Enhanced) nem hozott gyökeres változást és komolyabb előrelépést sem. Ugyan megjelent a gépben egy Blitter chip (amely gyors memóriamásolásra való), a színpaletta 4096 színűre bővült, és a rendszer 8 bites sztereó hangzást is kapott, továbbá az operációs rendszer is fejlődött némileg, ám elmaradt a 256 színű grafikus üzemmód bevezetése, sőt, grafikai téren a színeken kívül nem történt semmilyen előrelépés. A piac, különösképpen a játékfejlesztők nem fogadták kitörő örömmel a jövevényt, hiszen az előző modellből már túl sok volt piacon, az újból túl kevés, és mert senki sem rohant lecserélni a régi gépet, alig készült kimondottan STe-re program. Az Atari ST egyre jobban lemaradt ekkor már az Amiga és az egyre előrébb törő PC platformok mögött.

Az Atari, mint számítógépgyártó vége. Mivel 1985-től 1993-ig az Atari ST nem túl sokat változott, gyakorlatilag versenyképtelenné vált az újdonságokkal, legfőképpen a PC-vel szemben. Jack Tramiel nem tudta megismételni előző sikereit, igaz, kudarcot sem vallott, az ST körülbelül 7 millió példányban kelt el világszerte. Ugyan voltak az Atarinak még jónak tűnő próbálkozásai az ST-vel (laptop verzió, TT30 teljes 32 bites munkaállomás), az utána következő rövid életű Falconnal, majd a Jaguár nevű játékkonzollal is, azokkal már nem sikerült fenntartani az érdeklődést, komoly veszteségeket sikerül elérnie, majd gyakorlatilag 1996-ra eltűnt a piacról, befejezte működését. Ennek részleteibe, illetőleg az Atari bővebb történetének megismerésébe azonban most nem megyünk bele, a 16 bites korszak elmúlásával és a jelenlegi PC-s világ kialakulásával majd később még foglalkozunk.

Brazil

Miért éppen a Motorola 68000?

Gyors kitérő erejéig ejtsünk egy pár szót arról, miért is választotta oly sok cég a 68000-es processzort a rendszereik szívének a 80-as évek elején és közepén. Mint az előző részben megemlítésre került, 1982-ben, amikor Jay Miner felvetette az Atarinál egy merően új számítógép terveit, már volt a piacon néhány 16 bites processzor, viszont ezek teljesítménye korántsem érte el a kívánt szintet, így nagy karriert nem is futottak be. A Motorola 68000-es jelzésű chipje azonban nem csak kiemelkedő számítási teljesítménnyel, hanem architektúrájában is számos vonzó tulajdonsággal bírt.
A legfontosabb, hogy a 68000-es ugyan kívül csak 16 bites adat- és 24 bites memóriabusszal van ellátva, belül azonban teljes 32 bites cím- és adatregiszterekkel rendelkezik. Ez tehát azt jelenti, hogy programozás szempontjából teljes értékű 32 bites rendszer áll rendelkezésre!
A dátum, pontosabban az akkoriban elérhető technológia az oka a külső 16 bites felépítésnek, lévén akkoriban még nem voltak meg a feltételek az olcsó 32 bites rendszerek gyártásához. A 68000-es tehát ésszerű kompromisszum eredménye.
Belső 32 bitességéből eredően az erre a processzorra írt programok, így az operációs rendszerek is születésük pillanatától magukban hordozták a könnyű átállás lehetőségét a már valódi 32 bites, sokkal erőteljesebb platformra. A 68000-es család későbbi, teljes értékű 32 bites tagjainak megjelenésével erre lehetőség is nyílt, melyet a gyártók mind az Atari, mind az Amiga, mind a Macintosh, illetve egyéb rendszerek esetén meg is tettek.
A Motorola 68000-es processzor családjáról, fejlődéséről akár külön cikk is szólhatna, azonban a Retro Kuckó jelenlegi profiljába nem illik bele, el is tekintünk tőle. Mindössze egy érdekesség, mely elég jól rávilágít e széria sikerére: a Motorola 1979-től (!!!) egészen 2000-ig gyártotta ezeket a processzorokat, majd 2001-től a jogokat a Hitachi megvásárolta, és a processzorokat jelenleg is gyártja. A 68000-es architektúra több helyen él jelenleg is, mint elsőre a laikus szemlélő gondolná, a Coldfire, a CPU32 illetve a Dragonball processzorok alapja is ez. Utóbbi számos Palm kézi számítógéptípus szíveként a legismertebb.

Hasznos programok

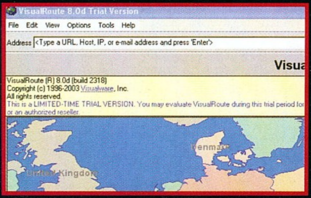


A böngészés látványossá tehető a megfelelő szoftverrel, a weboldalakat offline is olvashatjuk, képeket nyomtathatunk egyszerűen, filmeket nézhetünk a kisméretű magyar nyelvű szoftverrel, a Sonique visszatérését kísérhetjük figyelemmel, végül ikonjainkat szerkeszthetjük.



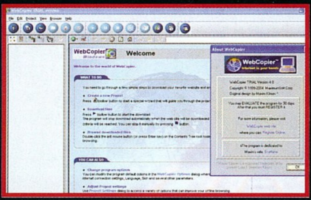
VisualRoute v8.0

Nyolcas változatával köszöntötte a tavaszt a látványos traceroute program. A különleges szoftver segítségével grafikusan, egy nagyítható (bal egérgomb), illetve kicsinyíthető (jobb egérgomb) világtérkép segítségével követhetjük nyomon mely szerverek érintésével jutunk el egy weboldalra. A VisualRoute azonban nem csak megmutatja bitek vándorlását, hanem a cél, valamint a közvetítő szerverek ről is információkat nyerhetünk. A program főszolgáltatása mellett tartalmaz egy grafikus pinget, automatikus hálózati analizálását, és e-mailtrackert. Az eredmény elmenthető szöveges, HTML, vagy képi formátumban.
www.visualware.com



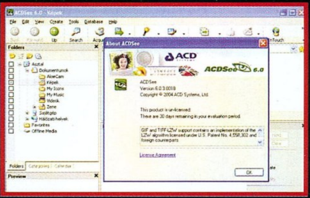
WebCopier v4.0

A WebCopier személyében egy komfortos, könnyen kezelhető és sokoldalú site-másolót és offline böngészőt ismerhetünk meg. A szoftver tehát nem csak teljesen letölti a kijelölt weboldalt, vagy annak részletét, hanem egyből böngészésre is alkalmas. Szolgáltatásai: a letöltésnél beállíthatjuk a másolás mélységét, az adatok típusát (képek, animációk, programok stb.), időzíthetjük, és azt is beállíthatjuk, hogy csak az új oldalakt töltse le.
www.maximumsoft.com



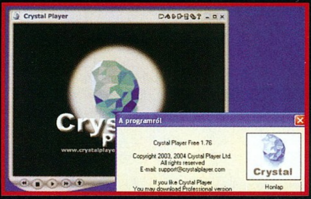
ACDSee Power Pack v6.3

Az ACD System képnézőjét nem kell bemutatni, hiszen az egyik legelterjedtebb program. A PowerPack-csomag abban különbözik a normál szoftvertől, hogy nem csak a képnézőt tartalmazza, hanem a FotoCanvas 3 képszerkesztőt, valamint az új FotoSlate 3 nyomtatás-szerkesztőt – ez utóbbi a hatos változat leglényegesebb újdonsága. A FotoSlate nagyszerű kiegészítő, főleg azok fognak örülni ennek, akik a fotók, képek nyomtatásával, több kép egy lapra való elrendezésével sokat bajlódtak.
www.acdsystems.com



Crystal Player v1.76 (magyar)

Az ingyenes lejátszó mérete mindössze 1500 kB, ennek ellenére figyelemre méltó tulajdonságokkal rendelkezik. Avi, mpeg és DVD-filmeket tekinthetünk vele, feliratokat (sub, srt) jelenít meg és még kép-, valamint hangszűrést is lehetővé tesz. A képelmentés, a felület skinezése, a képtulajdonságok beállítása ugyancsak a program részét képezi. Az alapprogram mellé azonban nem árt a megfelelő kodek-csomag telepítése.
crystalplayer.com



Sonique 2 Beta (magyar)

Az mp3-lejátszó egykoron a Winamp népszerűségével vetekedett, napjainkban azonban teljesen eltűnt. A Sonique új kettes verziója, még csak bétaváltozatban érhető el, ennek ellenére az egykori rajongók biztos örömmel telepítik fel újra a programot. Az újdonságok: magyar nyelvű menük, egyszerű kezelés, új skinfelületek, netrádió lehetősége és Winamphoz hasonlóan filmlejátszást is lehetővé tesz. **sonique.lycos.com/sonique2**



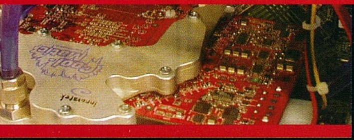
ArtIcons Pro v4.01 (magyar)

Megunt ikonjainkat varázsolhatjuk újjá, vagy a régiket cserélhetjük ki a ArtIcons ikonszerkesztő segítségével. A program egyik érdekessége, hogy keresőjével végigkutatja, és szerkeszthetővé teszi a rendszer által ismert fájltípusok (képek, zenék egyéb adatok stb.) ikonjait. A program két részre osztható: egy komplett ikonszerkesztőre és egy ikonkezelőre. Magyar nyelvű menürendszerre nagy segítséget nyújt majd a járatlanoknak.
www.aha-soft.com

A hónap szoftverei

Winamp v5.03	www.winamp.com
GetRight v5.10	www.getright.com
BootSkin v1.02	www.bootskin.com
Nero Burning ROM v6.3.1.6	www.nero.com
Codec Pack – All in v 6.0.0.4	www.codecpack.com
FreeHand MX	www.macromedia.com
Xmpeg v5.01 Final	www.xmpeg.net
PC Wizard 2004 v1.61 Free	www.cpuid.com
Dr. Web v4.31	www.dials.ru/english
Ace Video Workshop v1.4.15	www.avi2vcd.net

Konfiguráció ajánló



Üdvözlet minden gépét fejleszteni vágyó olvasónak. Érdeklődésetek (szerencsére) cseppet sem csökken, ezért nagyon úgy tűnik, a konfiguráció ajánló végleges rovat marad. Egyedül talán a neve nem fogja teljesen fedni a valóságot, úgy tervezzük, hogy időnként egy-két érdekesebb kiegészítőt is figyelmetekbe ajánlunk.
Most azonban hagyományos értelemben vett konfigurációt ajánlunk nektek. Több érdeklődés is befutott második gép ügyben, amit internet megosztásra, multimédiára, irodai munkára vagy egyéb nem tipikusan high end 3D játékok futtatására szánnátok.

Első megoldásként ajánlhatnánk néhány cég nagyon jól összeállított, a fenti kívánalmaknak minden szempontból eleget tevő, manapság divatos kis kocka méretű gépét. Ezekkel „mindössze" annyi a probléma, hogy kicsit drágák, tehát a kész megoldás helyett megpróbálunk megfizethető megoldást találni.
Egy másodlagos szinte folyton üzemelő gépnél (pl. internet megosztás, folyamatos letöltés), illetőleg multimédia célra alkalmazott PC-nél fontos szempont, hogy lehetőleg minél halkabb legyen. Ilyen téren szerencsés a helyzet, kiskereskedelemben kapható minden olyan részegység, ami teljesítményileg megfelelő és passzív hűtéssel van ellátva. Kisebb teljesítményű processzor választása esetén még az is megoldható, hogy csak a tápegység lesz gépünkben az egyetlen eszköz aktív hűtéssel. Nézzük a részleteket.
Kezdjük a **házzal és táppal**. Szinte ez okozza a legnagyobb problémát. Sajnálatos módon egy egyszerű számítógép boltba betévedő vásárló nem dúskálhat kis méretű, csendes és minőségi házak között. Esetünkben három alternatíva között választhatunk, ami a következő négy: valamelyik gyártó barebone rendszere (ami már tartalmazza az alaplapot, esetleg CD-t és floppyt is), mini torony, midi torony, és a sorból kilógva negyedikként egy micro-atx méretű VIA Eden alaplapot befogadni képes mini ház. Ez utóbbival későbbi számaink valamelyikében bővebben foglalkozunk majd, most eltekintünk ettől, már csak azért is, mert jelenleg ezek Magyarországon sajnos nehezen hozzáférhetők.
Mi a megszokott midi méretű házat választottuk, mégpedig a következő okok miatt: szellőzése jobban megoldott, mint a mini tornyoké, szélesebb a választék és esetleges későbbi bővítések is könnyebben építhetők bele. A barebone rendszereket azon okból nem tudjuk teljes szívvel ajánlani, mert praktikusságuk mellé nem párosul megfelelő bővíthetőség, illetve speciális belső felépítésükből kifolyólag általában nem helyezhető fel például a processzorra a hozzá kapott hűtőventillátor helyett másik, sokkal csendesebb darab, és esetenként az egyéb hűtéssel is ugyanebbe a problémába botolhatunk. Midi házunkkal tehát boldogan fogunk élni, egyedüli problémát csak relatíve nagy mérete okoz(hat). Nem kell semmi különös és drága, legyen ez most valamelyik Codegen.
Mivel jól szerelhető a házunk, gyakorlatilag bármilyen **alaplapot** tehetünk bele. A választék bőséges alsó kategóriás, olcsó és jó alaplapokból. A választásunk két ASUS modellre esett, ahol az AMD esetében fontos szempont volt a processzor hűtőborda felszereléséhez meglévő négy furat is.
Memóriából nem kell sok, 256, de akár még 128 mega is elégséges lehet, ez teljesen attól függ milyen oprendszert kívánunk telepíteni. Mi 256 megát gondoltunk a gépbe, abból baj nem lehet.
Processzort sem nehéz választani, a ma kapható összes alsó kategóriás példány megbirkózik minden multimédiás feladattal, nem okoz gondot a DVD, MP3 vagy DivX. Tetszés és meggyőződés szerint választhatunk az olcsó kategóriából az Intel Celeron vagy AMD Duron között. Ezek legkisebb verziói nem termelnek sok hőt, így a csendes hűtés is megoldható. Celeron processzor választása esetén vegyünk dobozos verziót, az tartalmazza az igen remek és nagyon halk gyári hűtést. AMD Duron esetén a már sokszor emlegetett Spire Falconrock vagy Whisperrock hűtőit javasoljuk.
Amennyiben a lehető leghalkabb **hűtést** kívánjuk elérni, mindkét processzortípushoz lehetőség van a Zalman igen remek CNPS7000A-Cu jelű hűtőjét alkalmazni, ami ugyan nem olcsó, de tökéletes, és itt jön a képbe ismét a midi ház, tudniillik abba bele is fér. Ha a Zalman mellett döntünk AMD alaplap esetén nagyon fontos, hogy olyat válasszunk, amint a processzorfoglalat körül található négy furat, ez ugyanis elengedhetetlen a 770 grammos hűtő felfogatásához. És hogy egy 1.7-es Celeron vagy 1.6-os Duron esetén mennyire éri meg Zalman hűtőben gondolkozni? Nagyon, hiszen ebben az esetben a hűtő passzívan is képes megóvni a processzort a hőgutától. És ennél halkabb megoldás nincs. Ezt választottuk.
VGA tekintetében sem kell elszállni. Egy Radeon 7000 vagy 7500 tökéletesen megfelel, van rajta S-VHS kimenet, a képe szép, mindemellett olcsó, és szinte az összes ilyen chippel szerelt kártya passzív hűtésű.
Hangkeltés tekintetében nem hagyatkoztunk az alaplapi készletre, elvégre jó minőségben akarunk MP3-at, DVD filmet vagy DivX mozit hallgatni Hi-Fi rendszerünkön. Választásunk ez esetben az elfogadható árú Creative Audigy 2 OEM verziójára esett. Ez alacsonyabb költségvetés, illetve kevésbé magas audio igények esetén elhagyható, de olcsó alaplap esetén az integrált audio megoldástól ne várjunk nagy csodát (kivéve, ha nForce2 mellett döntenénk, akkor az integrélt Soundstorm mellé nem érdemes mást tenni).
Már csak a **háttértárak** vannak hátra. Kell egy winchester és egy DVD olvasó, floppyra nincs szükség. Merevlemezből az általunk nagyon kedvelt Seagate Barracuda V szériájából választottunk, míg DVD olvasónak a PPéter által is etalonnak tekintett Toshiba SDM1802 típust.

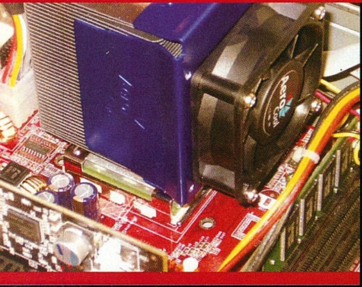
Beszéljenek a számok. Az alábbiakban megadott árak kiskereskedelmi, nettó árak, ezeket még 25%-os ÁFA terheli. Természetesen az árak csak irányadóak, esetenként és boltonként néhány százalékos eltérés is lehetséges, persze leginkább felfelé.

Ami közös:	
Codegen midi ház	7500
Zalman CNPS7000A-Cu	8000
256 MB DDR 266MHz	11000
ATI Radeon 7000 32MB AGP	9000
Creative Audigy 2 OEM	18000
Seagate Barracuda 80GB	14000
Toshiba 1802 DVD-ROM	7000
Intel Celeron esetén:	
ASUS P4PE-X	15000
Celeron P4 1.8 GHz	12000
AMD Duron esetén:	
ASUS A7V8X+LAN	13000
AMD Duron 1.6 GHz	8500
Ami még kellhet:	
Másodlagos ethernet 10/100	kb. 3000 (internet megosztást esetén)
Leadtek WinFast TV 2000XP	12000 (pl. ha TV adást akarunk felvenni)
HDD mobil rack	2500

Mindösszesen tehát Celeron esetén 101500 nettó (126875 bruttó), Duron esetén 96000 nettó (120000 bruttó) forintért egészen tökéletes multimédiás gépet kapunk. Ennél lényegesen olcsóbban is meg lehet természetesen úszni, hiszen ha nem ragaszkodunk a Zalman hűtéshez, és nem kell az extra Audigy sem, akár 30000 (bruttó) forinttal olcsóbban is kijöhetünk. És akárhogyan is nézzük, az összeállított gép teljesítménye nem kicsi, bővíthető, és minden alkatrész új, garanciális.

Brazil

Aerocool hűtők



Új versenyzők a piacon

Mindig meglepnek az újdonságok, az a tény, hogy mindig láthatunk újabb és újabb termékeket, melyek bár hasonlítanak elődjükre, mégis mindig modernebbek (bár nem feltétlenül jobbak). Ez a tavasz is jónak ígérkezik ezen a téren, legalábbis az itthoni processzorhűtők piacán. Cikkünkben az Aerocool termékeit vettük górcső alá.

Mikor Hunor szólt, hogy érkezik néhány hűtő tesztre, kaptam az alkalmon, hisz én is mostanában akartam körülnézni az újdonságok közt. Szerettem volna minél halkabbá és hűvösebbé tenni gépemet, s bár teljesen meg voltam elégedve Spire Falconrock II-mel, azért az ember gyereke mindig jobbat akar.

A szatyorban öt hűtő lapult, bár ez fizikai képtelenség, hisz az óriási bordák miatt igen tekintélyes súllyal és mérettel rendelkeztek (együtt több, mint 3 kilót nyomtak a csomagolásban). Már az említett tulajdonságuk alapján is sokat vártam, és biztosra vettem, hogy a Falcon megy a fiókba. A teszt végére kiderül, vajon tényleg így végződött-e a történet?



Mit néz a vásárló, ha hűtőt megy vásárolni?

Két dolgot mindenképp jó megfigyelni. Először azt, hogy a processzorunkhoz való modellt vásároljunk. Volt ismerősöm, aki gyönyörű szép Zalman hűtőt vett a 2500+-os Bartonjához. Sajnos nem figyelt, és olyat választott, amelyik P4-hez való. Szerencséje volt, mert be tudta cserélni, és nem fizetett rá.

Másodszor ellenőrizzük le, hogy befér-e a házunkba. Hiába veszel Zalman CNPS6500A legyezőt, ha azt nem tudod beszerelni, mert annyi kondi van a procid mellett, hogy nem fér oda, vagy a házad olyan kicsi, hogy képtelenség bepasszírozni a bordát.

Ezeken kívül még egy csomó dolog van, amire érdemes időt szakítani vásárlás előtt, és mindent megnézni a neten (tesztek, gyártó oldala), de a legtöbb helyen az eladó is segíteni tud (szerencsére egyre kevesebb az olyan bolt, ahol a tulaj szőke felesége csak néz rád bután, mikor megkérdezed, hogy akkor Socket 462-es alaplapra kéne hűtő, milyet ajánl?).

Én is az interneten kezdtem böngészni az Aerocool után, nem is eredménytelenül. A cég oldala szép, áttekinthető, és ami a legfontosabb, minden adatot tartalmaz, amire szükségünk lehet a termékválasztáskor. A modellek oldalain linkeket találunk az adott termék tesztjeihez. Én is megnéztem ezeket, de mint látni fogjátok, nem mindig kaptam hasonló eredményt. Ez nem meglepő, de néhányszor elgondolkodtam, nem csinálok-e rosszul valamit. A végső konklúzió az volt, hogy az adataim bizony reálisak.

A konfiguráció egy Chieftec Dragon nagy házból (DA-01B), MSI KT3 Ultra2 alaplapból, AMD Athlon XP 2200+ (Palomino) processzorból állt. Melegített még az 512 MB Samsung 400 MHz-es RAM, az ATI Radeon 9700 Pro és a 7200-at pörgő Seagate Barracuda 120 GB-os winchester.

A ház hűtéséről hátul 2 igen lassan pörgő ventillátor gondoskodott, míg elöl egy 2500-on forgó hűtő működött. A szoba 23 fok körüli volt.

Direkt Palominót használtam a teszthez, mert ez rendelkezik a legnagyobb hőleadással jelenleg a piacon, jelzi ezt az is, hogy azonos hűtőmodellt ajánlanak a 2100+-os Palominóhoz, a 2700+-os Thoroughbredhez és a 3400+-os Bartonhoz. Ez nagyon fontos, hisz az újabb magos CPU-kal jóval alacsonyabb hőmérsékleteket értem volna el.

HT-101. Már a neve is külsejére utal: a HT rövidítés mögött a High Tower (magas torony) kifejezés „lapul". Ez a modell tetszett a legjobban, ez a gyártó zászlóshajója.

Több olyan előnyös tulajdonsága van, amiért megéri megvásárolni. Figyelemreméltó, hogy mind P4-es (Socket 478), mind Athlon XP processzorokhoz használható, gond nélkül felszerelhető mindkét típusra.

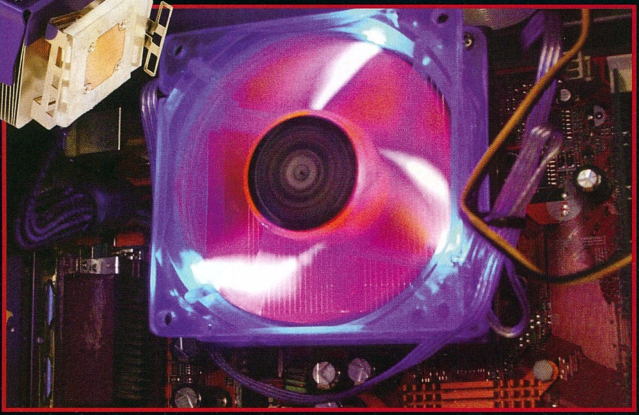
A borda egy heatpipe-os rendszerű vörösréz szerkezet, már maga az anyag garantálja a jó hővezetést. A 2x3 csőre 31 lamella fekszik fel, evvel mind a hűtés fokát, mind az egész felépítmény stabilitását növelik. Nagyon szépen lett kivitelezve, minőségi munka. A képen is látható nem elhanyagolható mérete, magassága a hűtővel eléri a 11 centit, szélessége több, mint 7 cm.

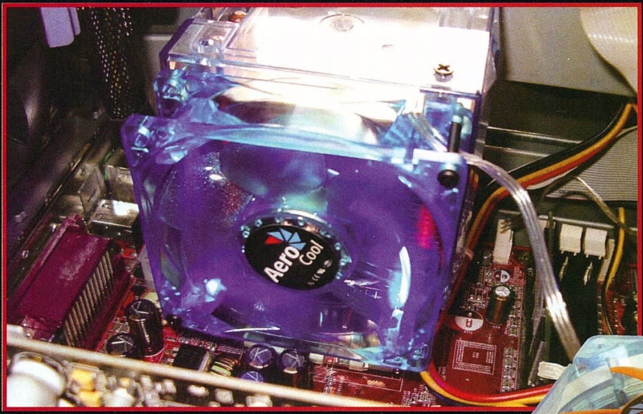
Felerősítése egyszerű, Socket A-hoz használva hat helyen fogja az alaplapot, s levételéhez sem kell egy csavarhúzónál több. Szilárdan áll, jól felfekszik a processzorra.

Megpróbáltam teljesen passzívan használni, de sajnos pár perc alatt annyira felforrósodott, hogy a gép magától kikapcsolt. Fórumon olvastam, hogy van, aki így használja, de neki a CPU feszültsége a gyári érték alatt van, valamint az órajele is alacsonyabb a modell eredeti sebességénél.

Volt pár negatívum is. A bordán lévő műanyag fedél nem volt szilárdan rögzítve, lötyögött, igaz, ezt a csavarok meghúzásával sikerült megoldani.

A másik probléma inkább az alaplap gyártója miatt lépett fel. A CPU-foglalatom úgy áll, hogy az amúgy akár két ventillátorral is szerelhető hűtő nem olyan irányban áll, mint kellene. A jelenlegi állásban a levegőt alulról szívja (álló ház), és felfelé nyomja ki, ám ott nekem egy „keresztgerenda" fekszik, kisebb házakban pedig a táp lenne ezen a helyen. Más deszkákon ez 90 fokkal elfordul, és így a levegő már ideális irányban áramlik, hisz az elölről fújó venti le-





vegőjét kapja, és a hátsó ventillátorok a felmelegedett levegőt egyből ki is nyomják (lásd DP-101).
Mindent összevetve meg voltam vele elégedve, előny az, hogy több foglalatot támogat, valamint a ventillátor halk (2500 rpm/22 dB). Az átlátszó oldallappal rendelkezőknek jó hír, hogy működés közben az egész gép UV-kék színben úszik köszönhetően annak, hogy nem csak a forgó rész világít, hanem a bordákat borító műanyag is. Ára nem rossz, ha a minőséget és az anyagot nézzük, de be kell vallanom, hogy mindössze 1 fokkal volt hűvösebb, mint a Falconrock, és ez nem éri meg a háromszor magasabb árat.

DP-101. A DP rövidítés itt a Deep Impact kifejezést takarja, amit talán mély behatásnak fordíthatnánk. Hasonlóan méretes darab, mint a HT, de itt már csak a mag és a szupravezető cső vörösréz. A lamellák alumíniumból vannak, és a ventillátor csak 6 centis, igaz, 3000-et pörög, mindössze 24 dB hangerősség mellett.
Ez csak Socket A-s lapokkal használható. Kivitelezése szintén jó, a processzorral érintkező felület sima, jól eldolgozott. A felerősítést ezúttal is a 2x3-as klipszek segítik, igaz, itt nincs a csavarhúzónak hely, kézzel kell erőlködnünk, de ez sem túl nehéz feladat.
Az előző típusra is igaz az a fontos adat, hogy a ventillátorokon nincs egyértelműen jelölve, melyik irányba fújják a levegőt. Mindkét esetben nekünk kell felcsavarozni ezeket a bordára, ezért nem árt, ha figyelünk erre, ugyanis én felraktam fordítva, s nem értettem, miért kapok nagyon rossz értékeket. Megfordítva persze ez megoldódott, de ha nem jut eszembe ez a lehetőség, akkor jogtalanul értékeltem volna rosszra a terméket.
A HT-nál már említettem a borda irányát. A DP-nél ez jól áll, és jó irányból – elölről – szívta a levegőt. A passzív működés ezúttal is adott, ám az antituning nélkül ezúttal sem működik.
A teszt alatt az egyetlen jelentős dolog akkor történt, mikor mind a Motherboard Monitor 5, mind a SpeedFan 4.11 úgy döntött (ezeket használtam a mérésekhez), hogy nem mérik tovább a ventillátorok fordulatszámát. A következő modell tesztelésekor ez újból működött, nem jöttem rá, mi lehetett ennek a kihagyásnak az oka.
Nem találtam negatívumot, talán csak annyit, hogy egy jobb ventivel jobb eredmény is elérhető, amit kapunk hozzá, az nem a leghatásosabb, bár kétségkívül csendes.

Glacier. Harmadikként már egy hagyományos külsejű modell következik. Méretei alapján már kisebb, de a csomagolása legalább annyi helyet foglalt, mint a fentiek esetében. Ez is, és az Extreme is masszív műanyag dobozban érkeztek.
A borda itt is teljesen vörösréz, ezen fekszik a kékledes 8 centiméteres ventillátor, mely percenként 3400-at forog a gyári adat szerint, hangja 34 dB erősségű. Ezt le tudjuk csökkenteni, ha rákötjük egy potméterre, vagy 12 V helyett csak 5 V-ot adunk neki. Ezt csak olyanok tegyék, akik megfelelő jártassággal bírnak az elektronika terén, mert könnyen rövidre zárhatjuk az áramkört, esetleg megsütjük a procit, ha nem elég neki ez a fordulatszám.
Pozitívum volt az, hogy a processzorral érintkező felületet öntapadós matrica fedte, védve ezzel is a felületet. Erre a védelemre még visszatérünk lejjebb. Negatívumként meg kell említeni, hogy csak 2x1 fül tartja a bordát, igaz, hogy nem tapasztaltam elmozdulást, de egy fél kilós hűtő esetében azért a 2x3-as megoldás elvárható lenne.

Extreme. Az előbbihez hasonló, legalábbis első ránézésre. A borda szinte ugyanaz, igazi különbség a ventillátornál van, ez csak 2600-at pörög percenként, és csak 30 dB hangot gerjeszt.
A moddereknek fontos adat, hogy míg a műanyag keret kéken világít, addig a lapátok narancssárgák, ezzel biztosítanak extrém külsőt gépünknek. Itt is megtalálható az alját védő matrica.
Inkább ezt ajánlom, mint a Glaciert, nem a színe miatt, hanem a 2x3-as fülek okán, valamint ezt a coolert felszerelhetjük P4-re is. Tápkábele igen hosszú, aminek igazából nem láttam értelmét, de ha nem alaplapra kötjük, akkor jól jöhet.
Sajnos itt sem lehet csavarhúzóval segíteni a felrakás és a levétel során, ezért a nagyobb kézzel rendelkezőknek ez nehézségbe ütközhet. Ha a felerősítés sikerült, akkor nagyon jól megtartja a maga fél kilóját.
Ezzel értem el a legjobb eredményt, persze ez nem jelent sokat, hisz az egész mezőny csak pár fokkal tér el egymástól. Megéri az árát, és akinek a sok szín nem tetszik, az cserélje le a ventillátort.



AATK0188 II. Az utolsó modell kicsit kilóg a többi közül. Ez jóval olcsóbb a többinél, és ennyi pénzért ne is reméljünk olyan minőséget, mint a többi esetében.
A borda teljesen alumíniumból van. A ventillátor 2600-at pörög, mindössze 28,7 dB mellett, ezt mindenképp pozitívumként kell megemlíteni. Kivitelezése nem rossz, de itt is gond volt a felerősítéssel. Valószínűleg a kapott példányt megvizsgálta már más teszter is, mert az egyik csavar hiányzott. Természetesen ez kieshetett szállítás közben is, de a három csavarnak is jól kellett volna tartania a bordát, ennek ellenére addig mozgott, míg rá nem, raktam a többinél eggyel nagyobb csavart, így az elmozgás megszűnt.
Másik nagy gondom a felerősítéssel volt. Lehet, hogy csak ez az egy példány volt ilyen, de az egyébként 2x3 füllel felszerelt klipsz nagyon feszes volt: ha nem lett volna legalább az egyik oldalon rés a csavarhúzónak, valószínűleg nem sikerült volna felrakni. A levétellel is gondjaim voltak, és az ujjaim igencsak megszenvedték a dolgot (szerencsére a processzornak megvan mind a négy sarka).
Mindegyik dobozban ezüst hővezető paszta volt „fecskendős" kiszerelésben, míg ehhez a darabhoz a szokásos, zacskós fehér.
Azt kell, hogy mondjam, hogy ezzel a modellel nem voltam megelégedve sem teljesítmény, sem kivitel szempontjából.

Így, a teszt végén elmondhatom, hogy örülök, hogy én kaptam a hűtőket. A két első és a negyedik modell nagyon jó, mind hűtőhatásuk, mind külsejük, kivitelezésük jó. A másik kettő is megfelel a célnak, de tuning esetén ezek már nem valószínű, hogy elégnek bizonyulnának (legalábbis az AATK0188 II).
S hogy lecserélem-e a Falconrockot? De nem ám!

Adso



Grab rovat

Üdv mindenkinek! Már megint eltelt egy hónap. Túl vagyunk a CeBIT-en és az év eleji pangást követő tavaszi fellendülésen: innentől őszig már csak lefelé megy majd az informatikai világ egy hónapra jutó érdekességeinek száma. Nincs ez másként a szűkebb szakterületként általam szakbarbarizíált (na, ha ez átment a Korr.-on, akkor vagy tudok valamit, vagy nem vette észre) ***(Ehh, azért hagyom csak bent, hogy mindenki lássa, mennyire nem tudsz semmitJ – a korr.)*** **CD/DVD-írással sem: amit be kellett jelenteni, azt bejelentették a CeBIT-en, ami meg kimaradt, abból úgyis őszi meglepetés lesz. Mivel a CeBIT-es beszámolóra fenntartott terjedelem nem lett elégséges a kiállítás kapcsán kikívánkozó ömlengésem fogadására, itt folytatnám egy kis kiegészítéssel, aztán meg majd aktuális kérdéseket is feszegetünk – ha marad rá hely.**

12 egy tucat. A CeBIT-en láthattuk először a Plextor új DVD-íróját, a 12x-es PX-712A-t, amely a világ első 12x-es DVD-írójaként (mondhatni szokásos módon) újfent felteszi a képzeletbeli koronát a Plextor cég feje búbjára. Nem rossz – a DVD-írás úgy gyorsul, mintha attól félne, hogy nem létező üldözője lekörözi. A helyzet igazi (tragi)komikuma abból fakad, hogy az írók ugyan egyre-másra gyorsulnak, csak a fránya lemezek nem akarnak megérkezni hozzájuk. Itt van például ez a Plextor PX-712A. 4x-es sebességgel írja (írná) a DVD-RW lemezeket – ha lenne ilyen a piacon. 8x-os sebességgel írja a DVD-R lemezeket – mármint ha lenne ilyen lemez elérhető távolságban. 12x-es sebességgel írja a DVD+R korongokat – ilyen lemezt sem kapni egyelőre sehol. Szóval ez az új Plextor csodaszép és jó lehet, de egyelőre semmivel nem tud többet nyújtani, mint a jelenlegi 4x-es és 8x-os DVD-írók, azaz hiába 12x-es, ha ugyanazt tudja, mint a többi másik tucat író – amelyek minden bizonnyal olcsóbbak és ráadásul már kaphatók is. De hol késnek a lemezek? Gyártási kapacitás, piaci megosztottság, avagy az UFO-k tehetnek arról, hogy a legújabb optikai adattárolók teljesítménye jórészt csak névleges marad? A helyzet ennél sokkal szomorúbb: a marketing áldozatai lettünk újra. Ugyanis a hiányolt lemeztípusok legtöbbjének szabványa még nem is került véglegesítésre, miközben a hozzávaló írók már rég a piacon vannak – ezért nincsenek még 4x-es DVD-RW és 8x-os DVD-R, valamint 12x-es DVD+R lemezek a boltokban. Viszont ezeket az írókat mindenképp piacra kellett dobni, ugyanis három hónapon belül jön a kétrétegű DVD+R szabvány – még újabb meghajtókkal. Tehát az optikai adattároló eszközök agresszív módon rövidre vágott piaci életciklusa a VGA fronton tapasztalt áldatlan állapotokhoz kezd hasonlítani. Mindenkinek azt tanácsolom: mivel nincsenek olyan lemezek, amelyeket teljes biztonsággal lehet írni 8x-osan (sőt, a 4x-es írást korrekt minőségben lehetővé tevő média is nagyon ritka), ne dőljetek be a nagy számoknak. A CD-írókkal és a CD-lemezekkel már végigjátszottuk ezt a játszmát, ne kövessük el ugyanazokat a hibákat, mint az előző generációs optikai korongoknál: nem feltétlenül az a jobb, amelyik a gyorsabb (vagy gyorsabbnak ígért).

Lemezhelyzet. Az internetes fórumokon mást se olvasni, minthogy a tapasztalatlanabbnál is tapasztalatlanabb felhasználók egymást okítják, milyen írható DVD-t szabad megvenni. A kedvenceim a „vegyél G04-et", vagy „a Ritek a legjobb" felkiáltások, amelyektől a falnak tudnék rohanni. Szép és jó dolog, hogy a lemezek gyártókódját vesszük figyelembe a vásárlás előtt – de sajnos ez semmiképp nem elegendő információ agy adott írható korong várható minőségének és élettartamának megbecsüléséhez. Példának okáért a fent említett „RITEKG04" gyártókódú lemezt nemcsak azokon a lemezeken találhatjuk meg, amelyek az „eredeti" Ritek gyárból gördültek ki, hanem minden olyan lemezen is, amely olyan cég gyártósorán készült, akik megvették a Ritek cég nyomóformáját az írható lemezek gyártásához. Azt viszont semmi nem garantálja, hogy egy ilyen cég – főleg ha termékei sosem látott fantázianevek alatt kerülnek forgalomba lehetetlenné téve a visszakeresést – vajon betartja-e azokat a gyártási követelményeket, amelyek szükségesek a jó minőségű lemez (gyártókódtól független) gyártási folyamatához. Tehát tessék vigyázni: ha mindenképp olyan lemezt szerzel be, amelynek eredete kétes (tehát nem valami nagyobb márkanév alatt kerül forgalomba), akkor mindenképp érdemes kipróbálni nagyobb tétel „bevásárlása" előtt, ugyanis kegyetlenül rá lehet fázni az apróhirdetésben „A osztályú Princo", „Eredeti Ritek gyártmányú Micsamocso márkájú" és hasonló lemezek begyűjtése során. Nem szeretnék senkit sem elriasztani a feketepiactól, de nagyon pórul lehet járni pár forint spórolás reményében. Ugyanakkor azt is kötelességem megjegyezni, hogy az ARTISJUS matrica és a hivatalos úton forgalomba hozott lemez SEM garancia a minőségre! Tehát ismeretlen áru esetén – főleg új márkanevek láttán – legyen bennetek egészséges bizalmatlanság, és ne vegyetek meg habókra 200 lemezt, mert ugyan nagyon szép a rontott DVD lemezekkel kitapétázott előszoba, de nem igazán költségkímélő módja a belsőépítészeti megújulásnak a négyzetméterenként 10 ezer forintba kerülő DVD-bevonat! J

Jaj, mit vegyek? Vannak olyan hetek, amikor szinte nem is tudok mit ajánlani az aktuális CD/DVD hardver vásárlás kérdésével nyaggató olvasóknak. Szimpla CD-írót (ha muszáj ilyet venni) csak a



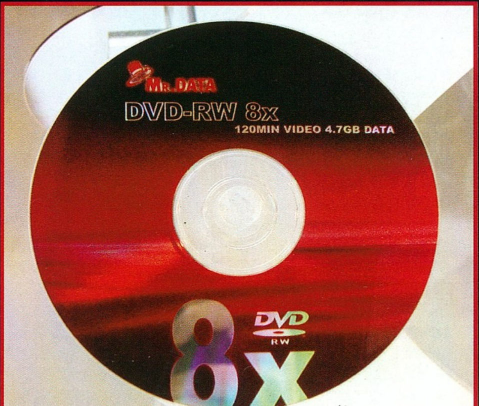
TEAC-ot merem ajánlani az olcsóbbak közül, illetve ha van rá pénz, akkor a Plextor 52x-est (a pénztárca vastagságától függően inkább a Premium változatot). A CD-R(W)+ DVD-ROM combo meghajtók közül – legnagyobb meglepetésre (igen, még magam is meg tudom lepni!) – a BTC vagy a Freecom memóriakártyával kombinált öszvére a legjobb választás. Két hónappal ezelőtti tesztünkben is jókat írtam róla, azóta csak tovább gyűltek a tapasztalatok, amelyek megerősítik akkori véleményünket. Persze, ha valahol akad egy Toshiba öszvér, azt sem szabad kihagyni, de mivel a hazai Toshiba-forgalmazás finoman szólva is gyengélkedik, ezért egyre ritkábban találkozni velük a boltokban. Ugyanez vonatkozik a Toshiba DVD-ROM olvasókra: keresve sem találni jobbat náluk, de néha teljes hetekig nem látni egy darabot sem szerte az országban (remélem, olvassák az illetékesek :P). A combo meghajtók között van egy másik befutó is a surranópálya felől: a Samsung legújabb, egyfejes technológiájára épített öszvére rövid vendégeskedése alatt meglepően jól viselkedett a szerkesztőségben, így kivételesen felvettem az ajánlott CD/DVD hardverek szűkös listájára. A DVD-írókkal kapcsolatban szerencsére jobb helyzetben vagyunk: van miből válogatni. Elsőnek a Pioneer 107-est említeném: májusban várhatóan óriásit zuhan majd az ára (legalábbis a hivatalos disztribútor által közzétett árak alapján ez várható), ami a páratlanul jó írási minőséggel és az elfogadható olvasási képességekkel együtt egyértelműen a legjobb vétel kategóriájába emeli lekörözve a NEC ND-2500-at. Utóbbi szintén olcsó és nagyon jó minőségben ír, de olvasóként sokszor furcsán viselkedik, tehát olyan helyen, ahol egyetlen meghajtóval kell megoldani mind az olvasást, mind az írást, egyszerűen nem rúghat labdába a Pioneer mellett. A Plextor PX-708A írója már jó ideje a piacon van, de szégyenszemre csak most sikerült olyan firmware változatot készíteniük hozzá, amelyik már méltó a Plextor márkanévhez. Ezzel az író felzárkózott a DVD-írók élbolyába, és végre-valahára úgy működik, ahogyan azt első pillanattól kezdve elvártuk (volna) egy Plextor termékről. Remélhetőleg a cég következő termékcsaládja, a PX-712A nem szenved majd ilyen gyerekbetegségekben, mert magas ára miatt (és a hozzávaló gyors lemezek hiánya mellett) egy hasonló firmware gond végképp elveheti tőle az emberek kedvét. Az LG 4082-es DVD-író sorozata nagyon pozitív irányba mozdította el a LG DVD-író családjának megítélését: az ismert márkanév alatt most először olyan meghajtó lapul, amelyen valóban látszik a cég korábbi termékeivel kapcsolatos felhasználói visszajelzések tudomásul vétele és valóban többet ad, mint az elődei. Ha az árát az OEM Pioneer és NEC írók árszintje alá tudják nyomni, bizony nem lesz rossz választás az átlagos felhasználóknak. A TEAC DVW58G meghajtója a közhiedelemmel ellentétben nem Pioneer belső tartalmaz, hanem Lite-On belsőre épül, ami ugyan nem rossz, de össze sem lehet hasonlítani a Pioneer 107-essel (sok helyen a DVW58G-t Pioneer 107-esnek árulják abból kiindulva, hogy az előző TEAC DVD-írók Pioneer belsőre épültek). Az esetleg raktárkészleten ragadt 4x-es írók közül csak az Asus, a Pioneer és a TEAC írókat szabad megvenni, de olyan írót már ne vegyetek, amelyik csak egy DVD formátumot támogat, tehát a csak „pluszos" vagy csak „mínuszos" írókat kerüljétek kivéve, ha szemtelenül olcsón adják őket.



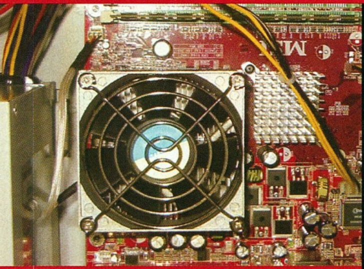
Hackelt firmware. Egyre több DVD-ROM olvasóhoz és DVD-íróhoz létezik olyan – illegálisan – módosított firmware, amely megszünteti a gyári korlátozásokat. Majdnem minden meghajtó a gyári, CSS védett lemezeket csak 2x-es sebességgel hajlandó olvasni. A közhiedelemmel ellentétben ennek oka nem az, hogy le akarták lassítani a rippelést, hanem a filmek megtekintése közben a meghajtó által keltett kellemetlen zúgás elkerülése és a pontos CSS dekódolás volt a cél, illetve a különböző, házilag írt DVD+/-R(W) lemezek olvasása is szándékosan lassabban történik – erre, no meg persze a meghajtó régiófüggetlenítésére nyújtanak nem hivatalos orvosságot a hackelt firmware programok. Majdnem minden meghajtóhoz találhatsz ilyen módosított BIOS programot az interneten, de azért nem árt vigyázni. Egyrészt az ilyen firmware használata egyértelműen a garancia megszűnését vonhatja magával, ha a drive később meghibásodik (a firmware-től független meghibásodás esetén is), másrészt az eredeti korlátozások nem véletlenül kerültek bele a meghajtókba: már sokszor említettük a CD/DVD írás-olvasással kapcsolatban, hogy nem mindig a leggyorsabb megoldás a legcélravezetőbb. Ha mégis érdekel, hogy létezik-e az olvasódhoz vagy íródhoz valamilyen extra firmware, akkor a www.rpc1.org oldalon kutakodhatsz utána. Szigorúan saját felelősségre!

Helyesbítés. A múlt hónapban a Pioneer 107-es tesztje során felvetettük, hogy a Pioneer Európában miért nem forgalmazza az író extravagáns előlappal szerelt, dobozos változatát. Mint kiderült, az európai dobozos változatok is megkapták az újszerű, elegáns előlapot, amelyet annyira irigyeltünk a Japánban piacra dobott változattól. Na kérem, minden kívánságunk így teljesüljön! J Ennyi fért ki erre a hónapra, legközelebb innen folytatjuk!

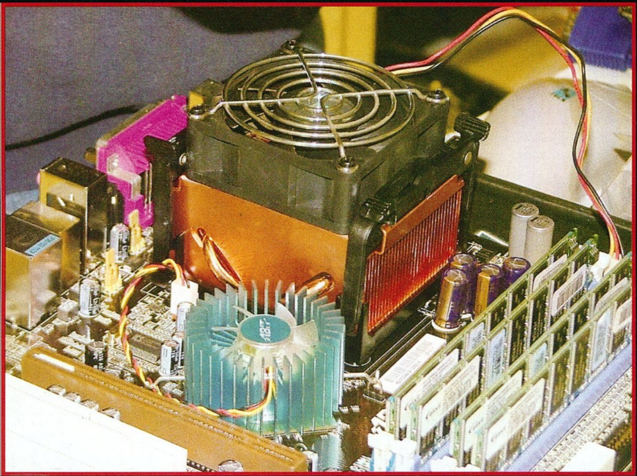
PPéter



Hardver fórum



Sziasztok!
A hozzám érkező e-mailekből kiderül, hogy a számítógép-felhasználók tábora örvendetesen nő. Ezzel persze együtt jár az is, hogy sokan nincsenek tisztában bizonyos dolgokkal, de ez nem baj, hisz egyszer mindnyájan kezdők voltunk. A nagy kapacitású winchesterek egyre elérhetőbb árával egyenes arányban jönnek a kérdések is, partícionálás, formázás, clusterméret, FAT32, NTFS stb. Úgy gondoltam, nem árt, ha ezekkel az alapfogalmakkal segítek a kezdőknek. Ha valaki mindent tud, lapozzon tovább nyugodtan:)



A partícionálás az a folyamat, melynek során a friss, meleg, ropogós winchestert az operációs rendszer számára elérhetővé tesszük. A közismert fdisk nevezetű programmal határozhatjuk meg, hogy az adott kapacitású merevlemezt hány logikai meghajtóra osztjuk fel. A partíciós tábla elkészülte után az addig „nyers" merevlemez már majdnem készen áll adataink fogadására. Tudnunk kell azt, hogy ahány partíció, annyi meghajtó lesz látható és használható az oprendszer számára. Közbevetőleg jegyzem meg, hogy a meghajtók sorrendjét a biosz határozza meg. Tegyük fel, hogy van két winchesterünk két-két partícióval. A példa kedvéért legyen az egyik winchester neve A, és helyezkedjen el az elsődleges IDE-csatornán, a másik neve legyen B, és működjön a másodlagos IDE-csatornán. Ebben az esetben a biosz szerint a meghajtók sorrendje a következő: C:\= A meghajtó első partíció, D:\ = B meghajtó első partíció, E:\ = A meghajtó második partíció, F:\ = B meghajtó második partíció.

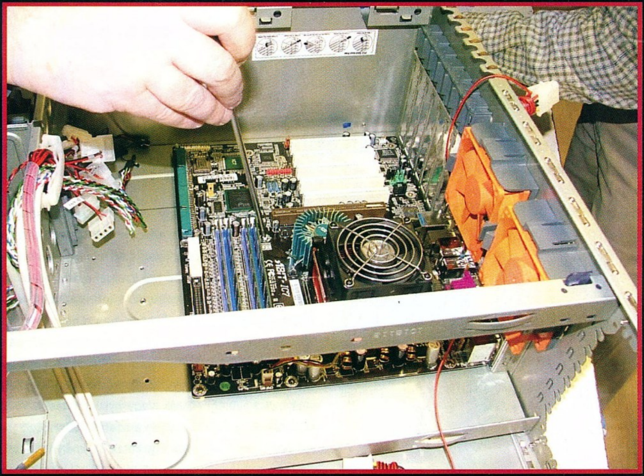
A partícionálás után következik a formázás. A formázás az a művelet, melynek során a logikai meghajtóra/meghajtókra darabolt winchestert a megfelelő program clusterekre – kiosztási egységekre – osztja fel. A formázás, illetve a cluster mérete fogja alapvetően meghatározni, hogy egyrészt lesz-e elvesző hely a meghajtón, illetve alapvetően befolyásolja az adatelérés gyorsaságát is. Erre térjünk ki részletesebben.

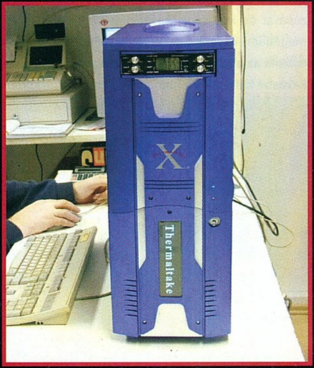
Cluster, azaz kiosztási egység alatt értjük a logikai meghajtón a formázás során kialakított dobozkákat, melyekbe az adataink kerülnek. A clusterek 512 Byte méretű szektorokból állnak össze. Senki ne gondoljon arra, hogy ezek a dobozkák fizikailag bele lesznek karcolva a lemezfelületbe. A clustereket a formázás során a formázóprogram alakítja ki, számukat és elhelyezkedésüket a FAT – File Allocation Table – rögzíti. A FAT segítségével lehet megtalálni a lemezen elhelyezkedő adatokat, mert minden egyes adat bevitelekor készül egy FAT bejegyzés, hogy ez-és-ez a file melyik clustereket foglalja el, ami egyrészt biztosítja a fájlok megtalálását, másrészt megakadályozza a meglévő adatok felülírását is. Nyilvánvaló tehát az, hogy minél több cluster van egy meghajtón, annál több időbe kerül egy file elhelyezkedési helyét megtalálni, hisz az operációs rendszernek jóval magasabb számú FAT bejegyzést kell átnéznie. Ezzel el is érkeztünk a tulajdonképpeni mondanivalóhoz. A manapság beszerezhető 80 – 120 – 160 – 200 GB-os winchesterek megformázásakor nem mindegy, mekkora clusterméretet választunk. Ismét egy közbevetés: ezeket a winchestereket már nem lehet hagyományos módon partícionálni – formázni. Minden esetben javasolt letölteni a winchester gyártójának honlapjáról a megfelelő programot, mellyel másodpercek alatt elintézhetjük a partícionálás, főleg pedig a formázás időrabló munkáját. Visszatérve az előző gondolatmenethez: beláthatjuk, hogy minél nagyobb a cluster mérete, az adott terület annál kevesebb dobozkára lesz osztva, tehát az adatelérés gyorsabb lesz, hiszen kevesebb cluster kerül a FAT bejegyzésbe. De a menyasszony nem ennyire szép ám. Miután a cluster az alap kiosztási egység, ennek mérete szabja meg, hogy egy file hány dobozkát foglaljon el. Mondok egy példát. Legyen a clusterméret 32 Kb. Amennyiben egy 1 bájtos fájl kerül rögzítésre, ez el fog foglalni 32 KB helyet. Ha egy 33 KB-os fájl kerül rögzítésre, ez el fog foglalni 64 KB helyet. Ezt nevezik veszteségnek, angolul slacknek. Az NTFS fájlrendszer többek között arról is nevezetes, hogy ez a veszteség sokkal kisebb, mint például az általánosan használt FAT32 esetében. Ez azért van így, mert a Windows XP az NTFS-re történő formázáskor kisebb clusterméretet használ. Ettől ugyan a veszteség kevesebb lesz, de az adatelérés is lassabbá válik. Ha valaki az NTFS-t választja a FAT32 helyett – mondjuk azért, mert a FAT32 alatt elérhető 4GB-os fájlméret kevés – akkor mindenképpen formázza meg a meghajtót a fentebb említett gyári szoftverrel installálás előtt. Aki ragaszkodik a FAT32-höz, annak ezt mindenképpen meg kell tennie, mert az XP FAT32 választásakor mindössze legfeljebb 32 MB-os partíciót hoz létre. Tapasztalataim szerint nem érdemes 32 Kb-nál kisebb clusterméretet választani egyik fájlrendszer esetében sem, mert a gyors adatelérés nagyon fontos, másrészt pedig már akkora fájlokkal dolgozunk, hogy a veszteség nem lesz jelentős.

Miután ez a cikk a kezdőknek szól, foglalkozzunk a lehető legegyszerűbb dologgal is. Vagy nem is anynyira egyszerű? Majd kiderül... Hogyan építsünk meg egy működő számítógépet? Annyi borzalmat lá-

tok nap, mint nap, muszáj erről is beszélni. Kezdjük azzal, hogy megvásároltunk mindent, megvan a ház, az alaplap, a proci, a hűtés, a memória, a videovezérlő, az optikai meghajtó, a winchester és a kisfloppy is. Én azzal szoktam kezdeni a dolgot, hogy az alaplapot kibontom, a helyükre pattintom a memóriamodulokat, beleteszem a procit, megfelelő gondossággal ráapplikálom a hűtést, csatlakoztatom a ventilátort, amit sokkal könnyebb elvégezni az asztalon, mint a gépházban.
Gyári Intel hűtés használata esetén mindenképpen leszedem a borda aljáról a fekete hőátadó lapot, helyette szilikonpasztát használok. Előfordul, hogy a memóriamodulok nem, vagy csak nagyon nehezen pattinthatók be a foglalatba. Ilyenkor egy tűreszelővel nagyon óvatosan és finoman megreszelem a modul két rövidebbik oldalát, ami mindig segít, és garanciavesztést sem okoz. Ha ez megvan, kibontom a házat. Leveszem a palástot, kiszedem a hálózati kábelt, a távtartókat és a csavarokat tartalmazó zacskót. Amennyiben kell, felszerelem a lábakat. Megnézem, hogy a sárgaréz távtartókba melyik csavarok illeszkednek, mert nincs annál szebb, mint mikor az ember ugrálva próbálja kirázni, esetleg kifeszegetni a kisebb méretű, ámde kiszedhetetlen csavarokat természetesen már a berakott alaplap esetében. Az is nagyon kellemes élmény tud lenni, amikor az eggyel nagyobb méretű csavar csikorogva tiltakozik a becsavarás ellen, majd félúton megáll, kiszedni csak távtartóval és alaplappal együtt lehet, lebányászni pedig csak két harapófogó együttes használatával. Megéri tehát a távtartókba illeszkedő csavarokat külön rakni. Ezután a ház hátuljából kiszedem a takarólemezt, és bepattintom az alaplaphoz tartozót. Itt érdemes a befele álló földelő füleket felhajtani, mert ezektől nem lehet az alaplapot behelyezni. Az USB, illetve az alaplapi optikai hangkimenet fülecskéi nincsenek mindig kitörve, figyeljünk oda erre is. Ha ez megvan, akkor az alaplap furataival egyező helyre becsavarom a távtartókat. Miután általában kevesebb a távtartó, mint a furat, mindenképpen az alaplap csatlakozók felőli első két furat-sorához alkalmazzuk ezeket, a többihez elég lesz a sima talpú műanyaglábacska is. A megfelelő földeléshez 6-7 távtartó szükséges. Ezeket csavarozzuk be, kicsit húzzuk meg, aztán dugjuk el az útból a ház egymillió kábelét, ne kerülhessenek az alaplap alá. Illesszük a helyére az alaplapot, csavarjuk be a félretett csavarokat.
Hátulról toljuk ki az optikai meghajtó, illetve a kisfloppy helyét takaró műanyag lapokat, építsük be a meghajtókat oldalanként 2-2 csavarral. Egyes házak esetében a műanyag takarólemezek alatt fémlemezek is találhatók merevítési okból. Ezek lehetnek kicsavarozhatók vagy kitörhetők, távolítsuk el ezeket is. Az optikai meghajtó jumperét tegyük az MA állásba. Ha az AGP sín előtti takarólemez nincs kitörve, akkor törjük ki igen óvatos hajlítgatással, mert néha nagyon szépen sikerül eközben legyalulni az alaplap ama a részén elhelyezkedő alkatrészeket is; ez egyébként ökölszabály, minden egyes takarólemez kitördelésére vonatkozik. A tördelés során nem árt vigyázni a saját kezünkre is, mert a silányabb minőségű házak gyatra kidolgozása, a borotvaéles feléletek nagyon csúnya sérüléseket tudnak okozni: aki látott már csontig bevágott ujjat, az tudja, miről beszélek. Tegyük be a videovezérlőt, ha az AGP sín végén van biztosítófül, akkor ezt hajtsuk fel, rögzítsük hátulról a videovezérlőt, majd elöl csavarozzuk be a fém rögzítőfüllel. Na, a nagyja meglenne. Kössük össze az optikai meghajtót és az alaplapi hangvezérlőt a hangkábellel, a megfelelő csatlakozó mellett a CD felirat szokott állni. Most – és csak most!! – építsük be a winchestert. Beépítés előtt a szolgálati helyet meghatározó jumpert tegyük a master/single állásba. Ez persze akkor igaz, ha az elsődleges IDE-vezérlőn csak a winchester, a másodlagoson pedig csak az optikai megható dolgozik majd. Ha nem, akkor a konfiguráció szerint kell jumperelni az IDE-eszközöket. Bootwinchester mögé sose kössünk optikai meghajtót, hasonlóképpen RAID-vezérlőre sem. Szintén válasszuk ki előre a 4 db megfelelő méretű csavart. A winchestert nem kell közvetlenül a kisfloppy alá szerelni, legyen hely a levegőáramlásnak. Mostantól úgy bánjunk a géppel, mint a hímes tojással, a winchester nem szereti a nagy megrázkódtatásokat. Csatlakoztassuk az IDE-kábeleket, az alaplapba mindig a kék színezésű csatlakozó kerül, a master eszközre a fekete, a slave eszközre pedig a szürke. A floppykábelt is dugjuk fel. A floppykábel helyes csatlakoztatásának esélye – hacsak nem alakzáras – általában ötven százalék, érdemes megnézni az alaplapleírást, melyik az alaplapi csatlakozó egyes lába, ide kerüljön a kábel piros ere. Ha bekapcsolás után a floppy ledje állandóan világít, akkor a floppyn fordítsuk meg a kábelt, természetesen kikapcsolt állapotban. Az IDE-kábelek kivétel nélkül alakzárasak. Most csatlakoztassuk a tápegység dugóit az alaplapra és az IDE-eszközökre, valamint a floppymeghajtóra is. Egyes ATI kártyák esetében egy kisméretű csatlakozóval ki kell egészítenünk a tápellátást, erről se feledkezzünk meg. Hasonlóképpen ne feledkezzünk meg az alaplapi négyszögletes aljzatról sem – ha van ilyen, ide a tápból kijövő 12 V-os csatlakozó kerül. Nézzük meg az alaplapleírás ide vonatkozó részét, csatlakoztassuk a ház power on gombjának és a hangszórónak a vezetékeit, egyelőre csak ezeket, semelyik másikat sem. Ellenőrizzünk le mindent, a kábeleket rendezzük el. Csatlakoztassuk a monitorkábelt, a billentyűt és az egeret is. Dugjuk be a 220-as kábelt, kapcsoljuk be a tápegység főkapcsolóját, ha van ilyen, és a ház power gombjával indítsunk.
A vidám csippanás és a boot-képernyő adja tudtunkra, hogy jó munkát végeztünk. Kapcsoljuk ki a gépet, majd csatlakoztassuk a power és a hdd ledet szintén az alaplapleírás útmutatása alapján. Ha nem világítanak, fordítsuk meg a csatlakozót. Ha minden rendben, akkor a tápkábeleket rendezzük össze, és rögzítsük műanyag kötegelőkkel is. Ugye, nem is olyan bonyolult dolog ez J.

Old Man







Sziasztok! Mind hazánkban, mind pedig a nagyvilágban időről időre felbukkannak olyan esetek, melyek szoftverekkel kapcsolatosak, és valamilyen jogi nézetkülönbségben állnak. Hányszor írtam már a hardver hírek rovatban például egyes nagy cégek egymás ellen indított pereiről szabadalmi oltalom, vagy valamely szerzői jogosultság megsértése miatt. Másrészt Ti is szoktatok hozzánk fordulni kérdésekkel szoftverek felhasználását, továbbá az azokkal kapcsolatos ügyletek jogszerűségét illetően, de a levrovot elnézve a warez is örökzöld téma. Jogászi előéletemet latba vetve arra vállalkoznék, hogy néhány cikk keretében bemutassam a legfőbb tudnivalókat, mindent, ami szerintem Titeket, olvasókat érdekelhet. Igyekszem természetesen lehetőség szerint kerülni a száraz jogi szaknyelvet (bár főleg most az elején még néhány fogalmi meghatározást nem tudunk kikerülni).

GAMER JOGTÁR I.

ismerkedés a szellemi alkotások jogával: a szerzői jog

Az alapok. Nyilván ez a téma túl átfogó ahhoz, hogy minden érdekességet érinteni tudjunk (illetve, ami nekem jogi szempontból érdekes, az lehet, hogy a kevésbé érdeklődő olvasóknak dög unalmas), de azért az alapvető fogalmakkal, rendszertani kérdésekkel mindenképpen jó, ha megismerkedünk.

A szellemi alkotások joga tág értelemben azokat a jogintézményeket foglalja magában, amelyek az új gondolatokat tartalmazó alkotások, szellemi termékek létrehozásával és felhasználásával kapcsolatos szabályokat tartalmazzák. Ezen belül hagyományosan két fő részterületet különböztetünk meg: egyik a szerzői jog, másik pedig az iparjogvédelem területe. Előbbi az irodalom, a tudomány és a művészet körébe tartozó szellemi alkotások létrehozásával és felhasználásával összefüggő jogviszonyok szabályait foglalja magában. A szerzői jog által védett alkotások esetében a mű egyedisége, kapcsolata az alkotóval nagyobb szerepet kap, és a vagyoni-gazdasági mozzanatok kevésbé fontosak. Az iparjogvédelem fogalmi körébe három eltérő intézménycsoport tartozik: a műszaki-gazdasági természetű szellemi alkotások (ide tartozik a chipek topográfiájának oltalma, erről is lesz majd szó), a vállalat- és árujelzők oltalma, valamint legtágabb értelemben a versenyjog szabályai is. Ez a terület jóval szélesebb kört fog át, heterogénebb, és sokkal nagyobb szerep jut benne a gazdasági-vagyoni elemeknek.



Szerzői jog. A szerzői jogi védelem szerkezetét, jellegét tekintve hasonló a tulajdoni jogviszonyhoz, tárgya azonban szellemi alkotás, amely a szerző személyiségéhez kötődő jogosultságok elismerését és oltalmazását igényli. Ez a jogi védelem minden, az irodalom, a tudomány és a művészet területére eső alkotást megillet, így természetesen a szoftvereket is. Szerzői alkotás tulajdonképpen minden, a három felsorolt terület körébe eső, rendszerint valamilyen formában rögzített, egyéni, eredeti gondolat. Ez tehát jelenti egyrészt azt, hogy a jogi védelmet élvező gondolatnak el kell érnie egy minimális szellemi színvonalat (azaz legyen felfogható, megérthető), rendelkezzen egy eredeti-egyéni jelleggel (magyarul minimálisan elvárható, hogy ne legyen más mű szolgai mása), illetőleg rendszerint kerüljön rögzítésre. Utóbbi követelmény azért nem abszolút, mert kivételesen a nem rögzített gondolatot is védeni rendeli a törvény, ilyen „mű" például a nyilvánosan tartott beszéd. Fontos tudni, hogy a szerzői jogi védelem a mű létrejöttével egyidejűleg keletkezik hatósági eljárás, vagy nyilvántartásba vétel nélkül! Ebben a jogviszonyban a szerzőt különböző jogosultságok illetik meg, ezek egy része személyhez fűződő, más része pedig vagyoni jellegű jog. Nézzük most meg ezeket kicsit közelebbről.

A személyhez fűződő jogok. Négy elemet szükséges itt röviden érinteni. Először is, a szerző jogosult arról dönteni, hogy művét nyilvánosságra hozza-e, vagy pedig titokban tartja. Így az alkotás lényeges tartalmáról annak nyilvánosságra hozatala előtt csak a mű megalkotója hozzájárulásával szabad a nyilvánosság számára tájékoztatást adni. Fontosnak tartom tehát kiemelni, hogy a szerzői jog egyes elemei nem minden esetben, nem kizárólagosan a szerzőhöz tapadnak. Ha például egy játékszoftverre gondolunk, annak szerzője voltaképpen személyösszesség, azaz a fejlesztőcsapat (cég), amely azonban szerződést köthet (felhasználási-, illetőleg a mű elkészültével kiadói szerződés, ezekről később szólnék részletesen) egy másik jogalannyal (kiadóval) annak érdekében, hogy az elkészítendő termék folyamatos piaci promócióját, majd később forgalmazását a lehető legmagasabb színvonalon ellássa. Ha létezik ilyen felhasználási szerződés a felek között, akkor a művel kapcsolatosan a nyilvánosság tájékoztatására vonatkozó engedélyt egyébként (ellenkező kikötés hiányában) a szerző részéről eleve megadottnak kell tekinteni. Érdemes itt még annyiban utalni a szerzői jogi törvényre (akit esetleg érdekel, ez a szerzői jogról szóló 1999. évi LXXVI. törvény),



hogy a szerzői jog az együttesen létrehozott műre a szerzők jogutódjaként azt a természetes vagy jogi személyt, illetve jogi személyiséggel nem rendelkező gazdasági társaságot illeti meg, amelynek kezdeményezésére és irányításával a művet létrehozták, és amely azt a saját nevében nyilvánosságra hozta. Együttesen létrehozottnak a mű akkor minősül, ha a megalkotásában együttműködő szerzők hozzájárulásai olyan módon egyesülnek a létrejövő egységes műben, hogy nem lehetséges az egyes szerzők jogait külön-külön meghatározni.



De mit jelent ez a gyakorlatban? Ha az együttesen alkotott szoftver egyes fejlesztési fázisai egyéni, eredeti művet eredményeznek, arra külön szerzői jog keletkezik (érdemes példaként említeni, amikor egy játék valamely programozó(k) által külön megírt grafikus motorra épül, akkor maga az engine – mivel önálló alkotásnak minősül – külön szerzői jogi védelmet élvez). A fentebb leírt jogszabály tehát arra az esetre vonatkozik, amikor a szoftver fejlesztésében olyan mély munkamegosztás van, hogy az egyes alkotók alkotásnak tekinthető hozzájárulásaira vonatkozó jogok nem határozhatók meg külön-külön. Ebben természetesen az is szerepet játszhat, hogy az igen összetett szoftver-művek fejlesztésében jelentősek a végeredmény létrehozásához nyújtott nem alkotói jellegű hozzájárulások is, amelyek eredménye gyakran beleolvad az alkotói jellegű teljesítményekbe. Ha már a közös teljesítmény szóba került, érdemes talán még zárójelben tisztázni itt két fogalmat (szerzőtársak – társszerzők), melyek a mindennapi szóhasználatban sokszor keverednek. Szerzőtársakról akkor beszélünk, ha a közös mű egyes részei nem használhatók fel önállóan. Ilyenkor a szerzői jog együttesen, egyenlő arányban illeti meg őket. Ellenben, ha a közös mű részei önállóan is felhasználhatók, akkor már társszerzőkről van szó.

Visszatérve az eredeti gondolatmenetre, fentebb említett (felhasználói) szerződésben a felek kölcsönösen kötelezettségeket vállalnak, illetőleg a másik oldalon jogokra tesznek szert. A kiadó oldalán létrejövő jogosultságok közül az egyik legfontosabb, hogy a szerződés alapján már a fejlesztés fázisában is kizárólagos joga keletkezik többek között az alkotással (szoftverrel) kapcsolatos bármilyen, a nyilvánosság felé történő információközlés tekintetében, ezért a szerződés megkötésétől (többnyire a fejlesztés kezdetétől) a kiadó engedélyére lesz szükség minden, a műhöz fűződő nyilvános aktus jogszerű megtételéhez. Ezért van például az, hogy a fejlesztők a játék készítése során szerzett tapasztalataikról, a beépített új elemekről nem nyilatkozhatnak szabadon. Csak azt mondhatják el, csak annak és csak annyit, ahogyan azt a kiadó, mint a mű ilyen értelmű szerzői jogosultja engedélyezi. Ezért példának okáért hiába létezik megannyi videó és ezernyi kép a Doom3-ból, mivel azok nagy része a kiadó akaratától függetlenül, illegálisan került nyilvánosságra, ezért közlésük is illegális, mert az a szerzői jog jogosultjának törvényes érdekeit sértené. Kárt okozna többek között anyagi értelemben, hiszen a közléssel az érdeklődők szemében a mű eredetisége, innovatív értéke csökkenhet, ezért előfordulhat, hogy kevesebben veszik majd meg a szoftvert, mint ahányan egyébként megvették volna. De az alkotók erkölcsi értelemben is kárt szenvedhetnek, gondolom, ennek lényegét nem kell magyarázni, emlékezzetek csak a Half-Life 2 körüli sajnálatos eseményekre.

A szerző személyhez fűződő joga a visszavonás joga is, tehát annak eldöntése, hogy a már nyilvánosságra hozott művét a továbbiakban ne használhassák fel. Erre a szerzőnek akkor van lehetősége, ha a visszavonás indoka alapos, ezt írásban közli, és a nyilatkozat időpontjáig a felmerült kárt a felhasználónak megtéríti. Harmadik e csoportban a név feltüntetésének joga (pozitív értelemben a szerző nevének a műalkotáson való feltüntetése, illetve negatív értelemben is, azaz jog a mű nyilvánosságra hozatalához név nélkül, vagy akár felvett néven). Végül ide tartozik az integritáshoz való jog, amely alapján a szerző követelheti, hogy művének bármely módon történő felhasználása esetén a mű lényegét megóvják, azt torzításmentesen közöljék. Fontos még e témához annyit megjegyezni, hogy a szerző személyhez fűződő jogai időben korlátlanok, forgalomképtelenek (másra át nem ruházhatók), és a szerző nem mondhat le róluk! Halálával a személyhez fűződő jogokat a védelmi időn belül az gyakorolhatja, akit a szerző hagyatékának gondozásával megbízott, ennek hiányában pedig az örökös.

A szerző vagyoni jogai. Az egyik legfontosabb eleme a vagyoni jellegű jogosítványoknak, hogy a szerzőnek kizárólagos joga van a mű bármilyen felhasználására és a felhasználás engedélyezésére (tipikusan a már említett felhasználási szerződés keretében). Itt említeném meg, hogy a szerzőt vagy jogutódját fő szabály szerint a mű felhasználása ellenében díjazás illeti meg, tehát a magyar szerzői jog a kötelező díjazás elve alapján áll, ez még akkor is megilleti a szerzőt, ha a felhasználás a felhasználó számára egyébként semmilyen anyagi előnyt nem nyújt. A díjazásról tudni kell, hogy arról a jogosult csak kifejezett nyilatkozattal mondhat le, illetve, hogy a felhasználási jog fejében jár, nem pedig a tényleges felhasználáshoz kötődik. Számunkra a téma a felhasználásra vonatkozó szabályok taglalásával kezd már kicsit érdekesebbé válni, hiszen itt jutunk el lassan a másolás, a letöltés, és hasonló cselekmények problémaköréhez. A mű felhasználásának különösen a következő cselekményeket tekintjük: többszörözés, terjesztés, nyilvános előadás, nyilvánossághoz való közvetítés, átdolgozás, valamint kiállítás. Ezek közül a mi szempontunkból most a többszörözés, illetve a terjesztés igazán lényeges.

A többszörözés joga. A törvény arról rendelkezik, hogy a szerző kizárólagos joga, hogy művét többszörözze, és hogy erre másnak engedélyt adjon. Többszörözés: a mű anyagi hordozón való – közvetlen, vagy közvetett – rögzítése, bármilyen módon, akár véglegesen, akár időlegesen, valamint egy vagy több másolat készítése a rögzítésről. A mű többszörözésének minősül különösen a nyomtatással megvalósuló mechanikai, filmes vagy mágneses rögzítés és másolatkészítés, a hang- vagy képfelvétel előállítása, a sugárzás vagy a vezeték útján a nyilvánossághoz történő közvetítés céljára való rögzítés, a mű tárolása digitális formában elektronikus eszközön, valamint a számítógépes hálózaton átvitt művek anyagi formában való előállítása.

Sajnos itt most be kell fejeznünk. A bevezetés picit talán szárazabb témát ölelt fel ezúttal, de szükséges volt a későbbiekben vázolandó szabályok megértéséhez. A következő alkalommal már mélyebb vizekre evezünk majd, szó lesz a szoftver tartalmú, illetve a hanganyagot tartalmazó CD-k másolásáról, az MP3 állományokról, a közös jogkezelésről, az állományok internetes megosztásáról, a szoftver megváltoztatásáról és még sok érdekességről, természetesen emberi nyelven, példákkal, magyarázó szöveggel. Addig is nyugodtan írjatok, hogy aktuális kérdéseitekre is sort tudjunk majd keríteni.
Üdv mindenkinek, találkozunk a jövő hónapban!

Sz@by





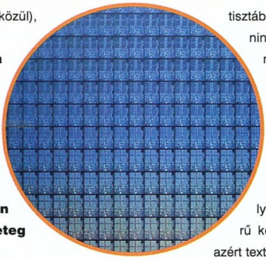
Üdv minden kedves elvtársnak, és elvtársnőnek! Eredetileg teljes erőbedobással készültem arra, hogy ebben a hónapban útjára indítom a 3D-evolúcióval, illetőleg a DirectX-szel foglalkozó sorozat első részét, de aztán meggondoltam magam, és úgy döntöttem, teszek egy régóta esedékes kitérőt. Egyrészt az általatok küldött levelek nyomán, másrészt úgy általánosságban is felmerült bennem jó néhány olyan kérdés, melyeknél talán érdemes volna kicsit elidőzni.



POSTABONTÓ

avagy kérdezz-felelek 3D módra

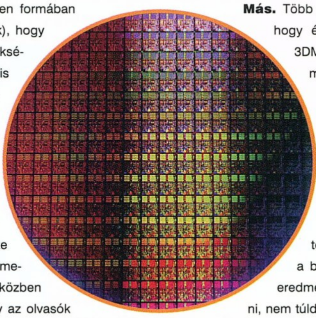
Elsőként idézném egy levelet (az ugyanilyen témájúak közül), amely tartalma okán bevezetésként illik is ide.



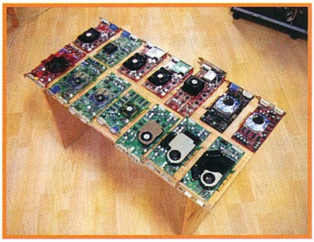
„Hello Szaby! Nem lehetne esetleg azt, hogy a Gamerben mélyebbre hatolóan foglalkoznál a 3D-s grafikai témákkal? Persze eddig is írtál ilyesfajta cikkeket, de sajnos nekem még kínaiak ezek a dolgok. Például fontosabb alapfogalmak jelentését írnád le (ezért is örültem a mostani és a múltkori Gamerben a vertex és a pixel shader témának). Engem ugyanis nagyon érdekel a 3D-s grafika, csak nem vagyok rengeteg fogalommal tisztában.

Köszönöm, hogy elolvastad: Slarioux (Bencsik Tamás)"

Na szóval, egyrészt mindenkinek köszönöm az utóbbi fél év során hozzám eljuttatott észrevételeket, véleményeket, kérdéseket. Amikor hónapokkal ezelőtt állandóvá tettük a lapban a 3D-s témákkal kapcsolatos írásokat, már előzetesen is világos elképzeléseim voltak arról, hogy mindezt milyen formában lenne érdemes kivitelezni. Úgy gondoltam (gondoltuk), hogy egy olyan újságnak, mint a Gamer, nem feltétlenül szükséges mélyen szakmai kérdéseket boncolgatnia, ugyanis olvasóinknak csak viszonylag kis százaléka igazán szakértő, mindamellett a Gamer elsősorban játék-, és nem grafikai újság. Magyarul, a nagy többség igényli, hogy a cikkek érthetők, helyenként akár magyarázó jellegűek legyenek. Akik pedig ennél többre vágynak, azok úgyis a megfelelő szaklapokat részesítik előnyben, ez tiszta sor. Általánosságban azt tapasztalom, hogy a számítástechnikai írott sajtó nagy része adott témákról szóló írásaiban teljesen szabadon és kimerítően használja a vonatkozó szakkifejezéseket, miközben ezek magyarázata gyakran elmarad feltételezve, hogy az olvasók tisztában vannak a fogalmak jelentésével. Szerintem ez egyáltalán nincs így, és ez a hozzám érkező visszajelzésekből is egyértelműen kitűnt, sőt egyesek szerint még mindig lehetne egy fokkal „lájtosabban" tolni a témákat (lásd pl. a beidézett levelet). Fent említett hozzáállásnak is eredménye a mostani cikk, vagy például a jogi téma néhány oldallal arrébb, hiszen jogi kérdésekkel is fordultok hozzánk, és látom, hogy az emberek nincsenek egészen tisztában úgy általában a szerzői jogi, és egyéb – különben rájuk is vonatkozó – szabályokkal (hozzá teszem, persze nem csoda, nem éppen egyszerű kérdéskör ez). Természetesen terveim szerint lesz még szó azért textúrázásról, animációkról és renderelésről is, de szerettem volna jelezni, hogy ennek a rovatnak elsődlegesen az lenne az értelme, hogy ne csak egy szűk, szakavatott rétegnek szóljon, hanem mindenkinek tudjon valamilyen hasznos információval szolgálni.



Más. Több játékos szokott érdeklődni hardverekről, mit érdemes, hogy érdemes, és bizony sokan panaszkodnak a gyenge 3DMark eredmények miatt, kérdezgetik, hogy ennek vajon mi lehet az oka. Ha megengeditek, ehhez is szeretnék néhány gondolatot fűzni. Figyelgetem néha a fórumokat, ahol az emberkék állandóan próbálnak villantani azzal, hogy bedobnak a közösbe valami eszement pontszámot. Ha emlékeztek, éppen valamelyik korábbi hardver hírek rovatban írtam az elborult ferdeszeműekről, akik folyékony nitrogén-hűtés mellett jóval túl járnak az 5 GHz-es határon, persze azzal a rendszerrel stabilan tesztelni már nem lehet. Én is úgy gondolom, van értelme a benchmark programoknak, de fontos, hogy tudjunk az eredményekből megfelelő, racionális következtetéseket levonni, nem túldimenzionálva az egész szerepét. Én magam egyébként



is mindig kisebb fenntartásokkal közelítettem a témához, az Nvidia- és ATI-féle botrányok pedig csak tetézték ezt (nagyon gáz szerintem, hogy a program fejlesztői azt kényszerültek többször is bizonygatni, hogy most már aztán tényleg, és becsszóra kivettek minden trükköt, cseles optimalizáló kódot a szoftverből, így újra minden tuti, az eredmények pedig teljesen valósak). De jó, legyünk jóindulatúak. Tegyük fel, hogy ezek a szoftverek tényleg az objektív, igazi képet mutatják, vagy legalább is csak elfogadható határokon belül térnek el attól. Tudni kell, hogy hihetetlenül sok tényező befolyásolja a mért értékeket. Nem mindegy, hogy milyenek a BIOS-, illetve az egyes eszközökhöz rendelt driverbeállítások (továbbá, hogy milyen verziójúk maguk a telepített meghajtóprogramok), mennyire gyorsak a különféle alkatrészek külön-külön, illetve milyen módon kapcsolódnak egymáshoz. Még az sem mindegy, hogy az egyes hardverelemek ugyanattól a cégtől származnak-e, de a gyártó azonos típusú alkatrészek esetében is fontos lehet. Tehát hogy mennyire minőségi, mennyire tesztelt építőelemekről van szó, integráltak-e „házilag" különleges készségeket, megoldásokat a termékbe, amelyek hatással lehetnek a teljesítményre stb. Így fordulhat elő, hogy például ugyanazzal a grafikus maggal, ugyanannyi memóriával szerelt (talán még a gyári ajánlásoknak is megfelelő), de különböző cégektől származó videokártyák esetén is komoly eltérések mutatkoznak a mért eredményekben. És akkor még nem beszéltem a benchmark programok különböző beállítási lehetőségeiről. Arra biztatnám tehát az érintetteket, mielőtt bárki is egyértelműen levonná a kapott értékekből, hogy a gépe gagyi, netán a valamelyik hasonló konfiggal bíró ismerős magasabb pontszámainak tudatában azonnal visszavinné valamelyik alkatrészt a boltba kicseréltetni, előbb gondolkodjon. Gondolja át, ki lehet-e vajon többet is hozni az adott konfigurációból, minden beállítási lehetőséget figyelembe vett-e, nem fogja-e vissza valami a rendszert, vagy lehet-e viszonylag kevés energia-, vagy anyagi ráfordítás árán számottevő teljesítménynövekedést elérni.

Nagyon fontosnak tartom ezzel összefüggésben, hogy mindig a maga összességében kell vizsgálni az alkatrészeket, egészében tekinteni a rendszerre! Magyarul, nem szabad csodákat várni attól, ha egy nagy teljesítményű eszköz kerül a gépbe a többi közepes, vagy gyenge mellé. Kérdezik néha, mitől van, hogy ilyen-olyan ultra kártyára cserélte az illető a régit, mégis alig van javulás a benchmark program szerint. Nos, talán attól, hogy az AGP busz ugyanúgy csak 2x-es, vagy netán a memória maradt 128 MB SD, esetleg a BIOS-ban nem lettek engedélyezve azok a beállítások, amelyek szükségesek a megfelelő és célzott működéshez... Azt mondom tehát, hatalmas pénzpocséklás egy adott eszközre koncentrálni fejlesztéskor, hiszen a benne rejlő lehetőségek kihasználatlanul maradhatnak. Ide sorolom példának okáért az SDRAM mellé a no name alaplapba bepasszírozott nagyteljesítményű P4-et, vagy a gigahertzes processzor mellé pakolt Radeon 9800 XT-t.

Prókai András kedves olvasónk, aki egyébként levelében szintén érintette a benchmark kérdéskört, kérdezett többek között a grafikus processzor tuningjáról, valamint egy adott BIOS-beállítási lehetőségről. Előbbivel kapcsolatban személyes véleményem, hogy nem igazán van értelme az ilyesfajta műveletnek. Ha már tuning, akkor inkább a processzort kellene nyaggatni, de úgy gondolom, a grafikus mag órajelének változtatása sokkal több negatívumot rejt, mint amennyi eredményt hozhat. Már csak azért is (és ezt mások is mindig elmondják), mert ha ilyen módon baja esik a GPU-nak, például mert a kártyán lévő hűtés már nem bírja a kiképzést, akkor bizony a garancia is ugrik. És egy százezres értékű cucc esetében ez már nem olyan jó buli. Persze, léteznek hőmérős kijelzővel rendelkező kártyák (éppen az e havi hardver hírekben írtam a PixelView megoldásáról), de ez sem sokat változtat a lényegen. András másik kérdése arra vonatkozott, hogy ha az Asus A7N8X-X alaplapjának BIOS-ában található System Performance menüpont esetében az „aggressive" opciót választja, várhat-e ettől számottevő teljesítménynövekedést. Nos, véleményem szerint nem különösebben, ellenben a rendszer instabillá is válhat, tehát nem érdemes változtatni ezen a beállításon. A biztonság kedvéért Old Mant is megkérdeztem, aki szintén egyetért ezzel, pár százalékos memóriagyorsulás tehát nem ér meg esetleges stabilitási gondokat.

Páran kérdeztetek még a játékfejlesztésről, annak mikéntjéről is. Nagyon jó látni, hogy ekkora a lelkesedés egyesekben, akik hatalmas lendülettel szeretnék belevetni magukat önálló ötletek megvalósításába (természetesen most elsősorban nem a saját szórakoztatásul készített, hanem kifejezetten a piacra szánt alkotásokra gondolok). Azonban sajnos sok tekintetben a realitások talaján kell maradni, és akik erről kérdeznek, azoknak ezt mindig el is mondom. Van a dolognak egyrészt ugye egy súlyos pénzügyi oldala, van egy technikai/technológiai (illetőleg humán) oldala, és nem utolsó sorban van egy komoly jogi aspektusa is. Reményeim szerint a most induló jogi jellegű írásaim talán ebben is tudnak majd segíteni nektek, illetőleg tervezek a közeljövőben honi fejlesztőink bevonásával cikket írni majd arról, hogy melyek a játékfejlesztés feltételei, mi a pontos menete, és melyek a legfőbb buktatói a gyakorlatban.

Végül néhány szót arról, hogy többen kértétek, írjak linkeket, amelyek segítséget nyújtanak a shaderek ismeretéhez, illetőleg 3D modellezéshez. Desolate One nickkel egyik olvasónk például ahhoz kért segítséget, hogy fizika órára szeretne egy prezentációt készíteni a shaderekről (bár ez szerintem is inkább matek, vagy még inkább számtech. órára való téma). A helyzet az, hogy ha úgy általánosságban szeretne valaki erről a témáról többet tudni, akkor a mostani lehetőségek szerintem nem olyan túl jók. Vannak ugyan a boltokban olyan könyvek, melyek 3D-s grafikával foglalkoznak, de túlzottan szakmaiak, programozás-centrikusak. Ezek a kezdő, vagy pusztán érdeklődő felhasználóknak nem igazán felelnek meg. Ugyanakkor más ismeretbővítő kiadványok éppen hogy túl általánosak, egy mondatos meghatározásokkal megint csak nem megyünk semmire.

Ha valaki inkább a szakmai oldalára kíváncsi a dolognak, akkor már mindjárt más a helyzet. Az internet tele-tele van jobbnál jobb linkekkel; Mayához, 3DSMax-hoz egyaránt remek oldalak állnak rendelkezésre, ahol vérbeli profik hirdetik a 3D-s igét. Ebbe most annyira nem mennék bele, mert szeretnék Mayával kapcsolatos dolgokról is írni a későbbiekben, de előzetesen azért pár linket mondanék. Először is van a Mayának egy ingyenes, gyakorlást segítő verziója, melyet a következő helyről bárki letölthet:
www.alias.com/eng/community/downloads/index.jhtml

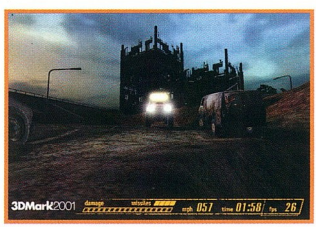
Ha pedig ez megvan, akkor ajánlom figyelmetekbe a következő oldalakat:

mayatraining.com
www.mayafaq.com
www.gnomononline.com
www.web3dservice.com
www.3dcafe.com/asp/platinumdefault.asp
www.3dtotal.com

A felsorolt site-ok segítségével mindenki elindulhat a 3D grafika szépséges, bár néha göröngyös útján, hiszen megadnak minden fontos információt kezdők és haladók részére egyaránt. Úgy vettem észre, shaderekről is szép összeállítás található az egyes oldalakon, érdemes ezeket csekkolni (egyúttal sok sikert az előadáshoz fizika órán:)!

No, nagyjából ennyit gondoltam mostanra. Mint mindig, most is csak biztatni tudlak benneteket, hogy nyugodtan küldjétek el kérdéseiteket, észrevételeiteket, illetőleg mondjátok el azt, hogy Ti miről olvasnátok legszívesebben e hasábokon (de ha nincs ötlet, az sem baj, akkor majd megírom egy jóféle halászlé receptjét:)! Nem ígérem, hogy mindenre azonnal tudok válaszolni, de a javaslatokra előbb-utóbb biztosan vissza fogunk térni. Jövő hónapban rátok szabadítom a DirectX bestiát, addig is csákómákócsövirágó, tiszteletem az uraknak, kézcsókom a bájos hölgyeknek!

Sz@by



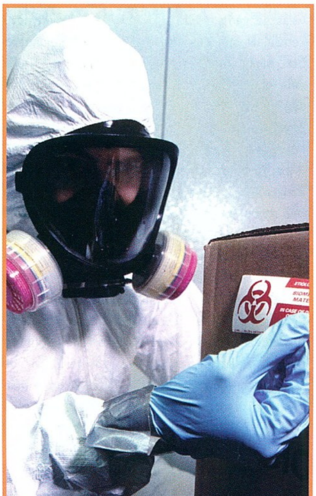
Sajnos napjaink meghatározó eleme lett az erőszak, melyet a „hálás" média örömmel tár elénk, akár a frontvonalról is. Hiszen jogunk van tudni... Így szinte mindig van valami új hír, esemény, úgymint: itt bombát robbantottak, ott öngyilkos merénylő szedte áldozatait, amott lelőtték saját helikopterüket, vagy xy kiskatona meghalt a felszabadító háborúban, melyet pont a felszabadítandókkal vívtak. A terrorizmus kezdi beenni magát a mindennapi életünkbe, de nem úgy, mint azt a nagyok elképzelték, hanem egyre kegyetlenebbül, egyre hatékonyabban. Pár évvel ezelőtt terrorakció alatt általában gépeltérítést, túszszedést, esetlegesen robbantást értettünk.



Bioterrorizmus

avagy csúnya téma, de néha kell ilyen is

De a tudomány nem állhat meg a fejlődésben, és általában a találmányok, felfedezések többségét be lehet, és be is építik „a pusztítsuk el egymást emberek" egy életes game-be. Hiszen, akik játszanak, azok általában messziről teszik azt. Az orvostudomány fejlődése lehetővé tette, hogy olyan betegségeket, fertőzéseket tudjunk gyógyítani, melyek azelőtt laza népirtást végeztek az emberiség soraiban. De ezt a tudást fordítva is fel lehet használni. Meg is érkeztünk a biológiai hadviseléshez, persze ez nem új keletű dolog, mi, emberek nagyon találékonyak vagyunk, de erről majd később. Innen már csak egy lépés a bioterrorizmus, mely a különböző vírusok, baktériumok, mikrobák tömegpusztítási céllal való felhasználását jelenti. Egy vegyi-, vagy sugártámadás hatása azonnali, ezért gyors reakciót igényel. Viszont egy biotámadás esetén kritikus órák, sőt napok telhetnek el csendben, mielőtt a támadás lesújtó következményei szemmel láthatókká válnának, azaz mikor elkezdődik a kutatás, hogy mivel is állnak szemben. Valamint nem elhanyagolható tény az sem, hogy mintegy 1 km^2-es területen az ott élő emberek felének a kiirtása hagyományos fegyverekkel hozzávetőlegesen 20 000 $, nukleáris fegyverekkel 8 000 $, vegyi fegyverekkel 6 000 $, míg biológiai fegyverekkel mindössze 10 $ (!) -ból megoldható (Duel). Láthatjuk, hogy a biofegyvereknek nagyon jó a hatásfoka, és akár otthon is összeüthetünk valami igazán ütőset egy picike házi laborban (rezsó, fazék stb.). A hatékonyság szemléltetése végett: elméletileg 1 g ricin elegendő 1000, míg 1 g botulinum toxin több mint 10 millió ember halálát okozni. Így érthető, hogy a bioterrorizmus



elleni fellépés miért is kap akkora szerepet mindenhol. A terroristák által biofegyverként használható ágenseket, anyagokat a CDC (Centers for Disease Control and Prevention, Betegségellenőrző és Megelőző Központ) három kategóriába sorolja A-tól C-ig. Az „A" kategóriába tartoznak a durvábbak: legtöbb halálos áldozattal járó és látványos lefolyású, azaz pánikot okozó és nehezen kezelhető ágensek. Ide sorolódik a himlő, az anthrax, a botulizmus, a pestis, a tularémia és egyéb vírusos vérzéssel járó lázas betegségek (pl. ebola, marburg stb.). Némelyik levegőben, mások vízzel vagy élelmiszerekkel terjeszthetők.

A „B" kategóriába soroljuk azokat az ágenseket, melyek nem járnak magas halálozási aránnyal, aránylag könnyen kezelhetők, de jó időre harcképtelenné teszik az ellenfelet. Ilyenek például: Q-láz, Brucellosis, B típusú Staphylococcus aureus-os fertőzést okozók, tífuszos láz, a Salmonella fajtái stb.

A „C" csoportba pedig olyan természetes vírusok mesterséges változatai sorolhatók (néha némi mutációval megspékelve), amelyeket tömegpusztításra fejlesztettek és fejleszthetnek ki a jövőben. Veszélyesek, mert könnyen előállíthatók és hozzáférhetők, könnyen terjeszthetők és magas halálozási aránnyal járhatnak.

Ide sorolandó: a sárgaláz, a nipahvírus és a hantavírusok okozta betegségek, a kullancsok által terjesztett vírusos agyvelőgyulladás, valamint a sokféle antibiotikumnak ellenálló tébécébacilus keltette gümőkór.

Miután letettük az alapokat, ismertetnék két „A" csoportba tartozó kórt. Egy aránylag új keletűt és egy régit, hogy titeket Gamer-olvasókat semmiképpen ne érhessen gonosz meglepi.

Anthrax (Bacillus anthracis), azaz lépfene

De előtte egy kis elősztori, hogyan is kezdődött a pályafutása. Az anthrax olyan kór, amelyik az állatokban már régóta jelen van, de emberekre igazán sosem volt veszélyes. Amíg a tudósok meg nem piszkálták.

A betegségek fegyverként való használata az 1930-as években talált új alapokra, amikor is a biológiai hadviseléssel kapcsolatos kutatások államilag támogatottá váltak. A japánok például már ekkor aktív kutatásokat végeztek az offenzív biofegyverekkel kapcsolatban. Az egyik ilyen kutatócsoportjuk a 731-es zászlóalj volt, amely 15-20 különböző betegséget okozó ágenssel végzett emberkísérleteket. Az anthrax volt az egyik kedvencük. Szövetséges hadifoglyok és ártatlan falusi civilek szolgáltak hozzá kísérleti alanyként. Mikor a 731-es csoportról a nyugat is tudomást szerzett, a Szövetségesek a saját programjukba kezdtek a japán és a német biofegyverkezéstől tartva (de ők humánusabban birkákon kísérleteztek). Az angolok 1942-ben Skócia partjai közelében kezdtek az első tudományos keretek közt zajló biofegyver-kísérletekbe. Az eredmény: az anthrax tökéletesen terjeszthető robbanó töltetekkel, sőt a talajba kerülve még évtizedekig fertőző marad.

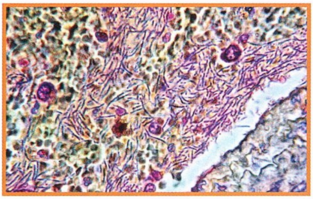
Az USA 1943-ban kezdte offenzív biológiai programját egy kis, Fort Dietrich-i gyárban (Maryland). A kutatás végére összesen hét bénító, vagy emberre veszélyes halálos ágenst fejlesztettek ki, beleértve az anthraxot is. 1969-ben Richard Nixon elnök visszavonta a biofegyverkezési támogatást. A kutatási anyagokat megsemmisítették.

Az USA kísérletei azonban még a kutatási periódus csúcspontján is piskóták voltak a Szovjetunió széleskörű, titkos offenzív programjához képest. Az oroszok kifinomult kutatásai több tízezer tudóst és mérnököt foglalkoztattak. Bár a Szovjetek 1970-ben aláírták a Biofegyver Egyezményt, a programjukat úgy folytatták, mintha mi sem történt volna. Mi több, inkább fokozták a kutatást és a fejlesztést. Ez akkor derült ki, mikor 1979-ben egy szverlovszki biológiai kutatóközpontban az anthrax vírus véletlenül elszabadult. Az orosz katonai és civil programokról a legtöbbet egy disszidenstől, Dr. Ken Alibektől (korábban Dr. Kanatjian Alibekov) tudunk. Írt egy „érdekes" könyvet is a témában Biohalál címmel. Ő volt a Biopreparat igazgatóhelyettese. Ez a civilek ellen használható biofegyvergyár fedőszervezete volt. Bár az USA már évekkel azelőtt sejtette, hogy folytatják a kutatásokat, az igazi bizonyítékok Dr. Alibek információi voltak.

Az elmúlt évtizedben az anthrax aggasztó biofegyverből potenciális terroreszközzé vált.

A vírus 2001 októberében az USA-ban, levélben küldött por formájában bukkant fel ismét. Ennek következtében 22-en betegedtek meg, és 5-en bele is haltak.

Amit a kórról tudni érdemes: 3 féle anthrax van (bőr, bél, tüdő). Képeket nem kaptok, mert csúnyák, akit



érdekel, küldhetek linket. A legveszélyesebb a tüdőanthrax. A természetes fertőzések több mint 95%-a bőranthrax. Az eredetileg állatokban élő baktérium seben vagy horzsoláson keresztül jut be a szervezetbe. A lappangás fél-12 nap közötti. A bőrön kis, fekete közepű hólyagocskák keletkeznek, melyek 2 nap alatt elfekélyesednek. Innen a betegség neve is (anthracis = kőszén, görögül). A halálozás kezelés nélkül 20% körüli, kezelt esetekben kisebb, mint 1%.

Bélanthrax: fertőzött állat húsának elfogyasztásától lehet megkapni. Lappangási ideje 1-7 nap. Korai jelei: émelygés, étvágytalanság, hányás és láz, ezek után hasi fájdalom, vérhányás, véres széklet jelentkezik.

Tüdőanthrax: kialakulásához 8000-50000 spóra belégzése szükséges. A lappangási idő bizonytalan, 9-10 nap, de lehet több is, a belélegzett spórák mennyiségétől függően. Bevezető tünetek: torokfájás, enyhe láz és izomfájdalmak, majd légzési zavarok. Halálozási arány: kezelés nélkül majdnem 100%, viszont ha időben felfedezik, van ellene védőoltás. Ez 91-95%-os védettséget ad.

Pestis (Yersinia pestis): Az ember már régen is használta a természetben megtalálható organizmusokat, hogy megölje, vagy megbénítsa ellenfelét. Az egyik példa erre a XIV. századból való. A tatár hadsereg ostromgyűrűbe fogta a Fekete-tenger partján álló Kaffa fallal körülvett városát. Mikor a tatárok seregét egy hirtelen fellépő bubópestis járvány kezdte tizedelni, úgy döntöttek, hogy katapult gépeken beröptetik a pestises tetemeket a városba, hogy a falakon belül is felüsse fejét a kór. Nem sokkal ezután a város genovai védői megfertőzve menekültek vissza Itáliába. Először ők vitték be Európába a kórt, így részben ezeknek az embereknek volt köszönhető a földrészen végigsöprő, városokat kiirtó Fekete Halál, amely valószínűleg Mongóliából származik, és később a kereskedelmi útvonalakon jutott be az öreg kontinensre.



Ma már tudjuk, hogy a bubópestist nem a holttestek okozzák, hanem a rágcsálókon élősködő bolhák. A tetemeket ugyanis kihűlés után ezek az állatok hamar elhagyják, és a kórt átviszik új gazdájukba. Így nem kizárt, hogy Kaffában a fertőzést bolhás patkányok terjesztették, amelyek már eleve a falakon belül éltek. Persze hadviselési szempontból jó ötlet volt a tatároké is.

A huszadik században a japán 731-es Shiro Ishii tábornok küldetésének tekintette, hogy a betegségeket halálos fegyverekké alakítsa. Ishii különösen a pestis iránt érdeklődött, mivel ennél a kórnál gyanakodtak volna legkevésbé mesterséges eredetre. Az emberről emberre terjedés következtében csak kis mennyiségű ágensre lett volna szükség, mégis hatalmas embertömeget lehetett volna megfertőzni vele. A japánok azonban sem légi, sem vízi úton nem tudták terjeszteni a vírust, ezért a természetet használták hozzá, azaz a közönséges bolhát. Kerámia bombákba rejtve dobták le Kína nagyvárosaira a fertőzött állatokat hatalmas járványokat idézve elő. A pestis vonzó biofegyver, mivel gyorsan terjed, gyorsan öl és félelmet, pánikot kelt. Az USA is kísérletezett pestissel, ám igazából sosem tudták fegyver formájába önteni, mert nagy mennyiség előállítása során elvesztették a fertőzőképességét, és mert ők levegőben akarták terjeszteni, úgy meg nem tudták uralni, és féltek, hogy a vírus visszaüt rájuk.

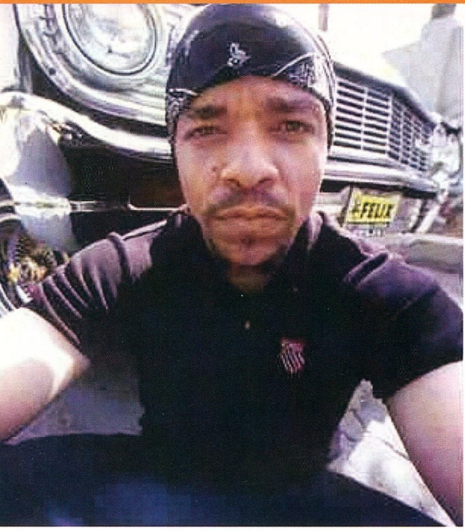
A pestis a szovjetek arzenáljában is kedvelt volt. Nekik sikerült kiküszöbölniük azokat a nehézségeket, amelyeket az USA-nak nem. Dr. Alibek információi szerint az oroszoknak 1500 metrikus tonna pestis állt rendelkezésükre bármelyik pillanatban, ha szükségük lett volna rá. Bevetésre készen álltak az Interkontinentális Ballisztikus Rakétáikban. Tárolási gondok miatt ráadásul az elöregedett ágenseket mindig frissre cserélték. A pestis különösen aggasztó fegyver, mivel nem csak természetesen fordul elő, hanem, több biológiai laboratórium raktárhelységében is megtalálható világszerte.

Amit a kórról tudni érdemes: Több változata volt. Az egyik a bubópestis, amely a hónaljban, az ágyékhajlatokban megtalálható hatalmas és fájdalmas duzzanatokról kapta a nevét. A másik formájában a kórokozó a véráramba került be különböző vérzéseket okozva. Ez a típus a bőr alatt képződött vérömlenyekről kapta a Fekete Halál nevet. Mindkettőre jellemző tünetek: láz, fejfájás, hányás, hidegrázás. Lappangási ideje belélegezve 24 óra, bőrön keresztül 8 nap. Kezelés nélkül a halálozási arány közel 100%-os.

A járvány ellenszerét 1932-ben fedezték fel, amelyek a szulfonamidok majd a későbbi antibiotikumok voltak. Ma úgy gondolják, hogy a betegséget valamilyen vírus okozta. Erre utal a betegség gyors megjelenése és lefolyása. Ez a vírus valószínűleg valamilyen filovírus lehetett, amely hasonlatos a mai ebola betegség vírusához. A pestis egy nagy titka azonban továbbra is rejtve marad. Még pedig az, hogy nem lehet tudni, mikor tűnik fel egy az előzőnél sokkal ellenállóbb bacilustörzs, amely újabb járványok kitörését okozhatja.

Folyt. köv.

Dachyr



Bevallom, kicsit félek. Mégpedig amiatt, hogy egy korábbi téma kapcsán testi épségemet fenyegető, szellemi kvalitásaimat kétségbe vonó leveleket kaptam egy, a cikk által érintett csoporttól. Mi lesz most, remegek, ha az e havi benzingőz nyomán a MABÜSZ, vagy néhány kopasz – oh, bocsánat, alternatív testi adottságú – autótolvaj, esetleg maffiózó fog ügyvédi felszólítást küldeni a szerkesztőségbe? Nem léphetek majd ki az utcára anélkül, hogy ne kelljen attól rettegnem, mikor nehezedik a vállamra egy súlyos kéz, vagy szólít meg egy rekedtes hang: na, ide figyelj kicsi bögre! De nem maradt más választásom, mivel a határidő vészesen közeleg, és le kell adnom az aktuális stuffot, vagy szembe találom magam a fentieknél félelmetesebb főszerkesztővel. Így veszek egy nagy levegőt, és belecsapok a tejbegrízbe: jöjjenek a spéci járgányok, a különleges sofőrök és mindannyiunk rémálmai, a bűnözők.

AKIT A BENZIN GŐZE...

Tudok egy munkát ami jól fizet.

Serdülő koromban azzal hoztam a frászt diplomás értelmiségi rokonaimra, hogy a „mi szeretnél lenni, ha nagy leszel?" kérdésre lelkesen rávágtam, hogy buszsofőr! A szüleim kétségbe estek, az osztályfőnökömet és az iskolai pszichológust nyaggatták, én meg boldogan tapadtam a fülke ablakára minden adódó alkalommal, és rajongva néztem a kékruhás félistent, ahogy tekergeti azt a nagy kormánykereket. Persze aztán ez is elmúlt, mint ahogy a többi gyerekkori őrület, indián sem akartam lenni túl sokáig. De a buszokat azóta is kedvelem. Persze csak a távolból, mint a családot.

Az alapviccből kiindulva nyálcsorgatónak tűnhetnek a következő paraméterek: 265LE 2000-es fordulatszámnál, több mint 1000 Nm forgatónyomaték. Ez még a 25 tonnás tömeget is meglepő fürgeséggel tudja mozgatni, igaz, kábé 40-50 km/h sebességig, ám ez elég néhány városi autós frusztrálásához. Mert amikor lámpánál a kocsi fenekétől 1,5 centire ránk bólint a 7-es busz, a légféket cöcögtetve, majd sárga-zöldnél felbődül a több mint 11 000 köbcentis tádé motor, ez nyomasztóan hathat mondjuk egy háromhengeres, 1.0-ás kocsi volánját markolászva.

Lényeg a lényeg, a buszsofőr igazi királynak érezheti magát egy ekkora monstrumot irányítva. Az is igaz, hogy a feltételek nagyon szigorúk, alap a PÁV II. vizsga, meg a többéves A+C kategóriás jogosítvány. Utána jönnek a busszal elvégzendő rutin gyakorlatok, a tanpályás vezetés (lásd DVD melléklet). Egy sima autót sem egyszerű megtartani a jeges úton, most képzeld el, mit művelhet egy 25 tonnás szörnyeteg, főleg, ha csuklós. A régi, 280-as csuklós buszok hátsó része a szó szoros értelmében utánfutó volt, csak egy merev rúd fordított kanyarodáskor egy picinykét a hátsó kerekeken, ráadásul az ív külseje felé. Így nem kellett kanyar, elég volt egy valamelyik irányba kissé lejtő útszakasz, vagy egy meggondolatlan fékezés, és a hátsó csuklós rész azonnal és mindenáron előzni akart. Ha az autónkkal párhuzamosan haladtunk a megbokrosodott hátsó fertállyal, ez meleg pillanatokat okozhatott. Az új – manapság az utakon lévő – Ikarus 435-ösnél már hajtott a hátsó tengely, ezáltal a busz hátsó része mindenképpen vontatott marad, ráadásul két nagyméretű hidraulika akadályozza meg a becsuklást. Egy ideig. Ha a szerkezet elfárad, eltömődik, akkor egy fittipaldisan vett kanyar után előfordulhat, hogy bár a busz egyenesen halad, az első és hátsó rész által bezárt szög nem egyenlő 180°-kal.



„Az a bizonyos 280-as, versenyfestéssel"



„Eladó alig használt, 265 LE-s dízel egyterű. Nagycsaládosoknak ideális."

Mondjuk az „erősebb kutya fagyizik" elv alapján vannak a busznál dominánsabb járgányok is (nem sok), melyekkel igazán magabiztosan közlekedhetünk – mindenki előzékeny, nem vág be elénk, estébé, de a fokozatokat kihagyva vegyük górcső alá az egyik maxi dominanciát: a T72-es tankot.

A gép 1971-es bemutatásakor a V12-es, léghűtéses dieselmotor 573kW/780 LE-vel igazi kuriózumnak számított, és manapság is megállja a helyét. Ez 60 km/h-ás végsebességig képes felgyorsítani a 41 tonnás bözsme állatot, és mindössze 260 liter gázolajat



kér 100 km-ként (takarékosan vezetve, kövér gázzal csapatva ez elmehet egészen 450 literig). A konstrukció sikerét mutatja, hogy bár időközben kijött a T80-as, az ukránok mégis a 72-est modernizálták, és tették NATO-kompatibilissé. A modernizáció a motort is érintette, a tuning tank már 1200 LE-t szabadít az útra a lánctalpakon keresztül. A dolog árnyoldala, hogy a T72-es legendásan sebezhető, védekezésre nem, inkább tömeges támadásra alkalmas. A hőérzékelők már messziről kiszúrják, a manapság divatos urántöltetű lövedékek akár két egymás mellé állított tankot is könnyedén átfúrnak, és utána még körbenéznek újabb célpontért.

Egy ilyen aranyos kis gépet a kezünk közé kapva hasonló kihívásokkal persze a Váci úton nem kell szembenéznünk, a többi autós rettegve adja meg a kellő tiszteletet. Elővehetjük a listánkat, és megtorolhatjuk a minket ért sérelmeket. Persze nem IRL, hanem mondjuk a GTA Vice Cityben. Na, itt álljunk meg egy pillanatra, és gondolkozzunk el mélyen. Remélem, hogy ti nem vagytok olyanok, mint az egyszeri amerikai srácok, akik a GTA hatására kimentek a sztráda mellé apuci duplacsöves kézi ágyújával, és rálőttek mindenre, ami mozgott. Szóval nem szabad tankot lopni, és azzal garázdálkodni, elég, ha GTA-ztok. Ez a játék bármennyire is nem a szimulációról szól, fejet hajtok az alkotók előtt, mert igazán élethűen modellezték az autókat. A nagy limuzinok billegnek, lomhák, a kisbuszok nehezen irányíthatók, a sportgépek pörögnek, és feszesen kanyarodnak. Kézifékre megindul a kocsik hátulja, törnek, és egy idő után tönkremennek. Igaz, kissé röhejes, ahogy a tank csikorgó „gumikkal", kissé bedőlve veszi a kanyarokat, de ezt még elnézhetjük.

A GTA Vice City egyéb gondolatokat is elindított bennem: élvezettel belefeledkezem a gengszteresdibe, pedig nap, mint nap megvan a veszélye, hogy egyszer engem rángatnak ki az autóból. Nincs is annál rosszabb, mint hogy szeretve féltett kincsünket egyik reggel nem találjuk a helyén, vagy egy piros lámpánál elbambulva azon vesszük észre magunkat, hogy a földön ülünk, és valaki más már messze jár a kocsival. Mindig felbukkannak a piacon 100%-os biztonságot ígérő kütyük, valamelyik fizikai, más pedig elektronikus védelmet ígér, de van két alapvető törvény, amelyet meg kell tanulnunk: 1§ Egy védelem nem védelem. 2§ Amelyik autót el akarják lopni, azt el is fogják.

Tudni kell, hogy manapság már nagyon kevés a magányos farkas, a legtöbb autótolvaj szervezett bandában dolgozik, szigorú hierarchia szerint. A főnök felkutatja a megrendelőket, összeszedi a szakembereket, megszervezi a munkát. A szerelő, technikus feladata begyűjteni, megvásárolni az adott autóban található védelmi berendezések műszaki paramétereit, beszerelési rajzait, vagy az egész szerviz CD-t. Van, hogy egy, a márkaszervizben dolgozó szakembert szerveznek be, aki átadja ezeket, van, hogy a feketepiacon veszik meg. A figyelők csoportosan járnak, keresik a megfelelő autót. Az igazi profi bandák legfeljebb 1-2 márkára szakosodnak, és az igazán különleges esetekben akár egy hasonló típust is bérelnek, és azon gyakorolnak. A felkutatás során gyakran veszik igénybe a biztosítók adatbázisait, mivel azokban még a használt védőeszköz is fel van tüntetve.

Ha megvan a keresett autó, követik, és kifigyelik a tulaj szokásait, útvonalát, milyen védelmi berendezéseket használ. Ha például nem állítja le a motort, amíg kinyitja a kertkaput, vagy a garázsajtót, beugranak az autóba, és már viszik is. Ha GPS-es, vagy trükkös indítású az autó, akkor igyekszenek kilesni a kódot, vagy az elindulás titkát. Ha sikerült elkötni a gépet, akkor egy vagy két tiszta autó fedezékében minél előbb garázsba teszik, és ott ügyes emberek veszik kezelésbe. Ha külföldre kerül – elsősorban tőlünk keletre –, akkor a már meglévő, totálkáros autó papírjai szerint módosítják az azonosító jeleit, és tűz a határ felé. Mire észbe kapunk, és kiadják körözést, már rég külföldön van. Ha itthon értékesítik, akkor alaposabban bánnak vele, pihentetik egy darabig, vagy atomjaira szedik szét, és irány az autóbontó.

Ha biztosra akartok menni, használjatok több védelmet egyszerre, mert bár mindegyik feltörhető, ezeket számuktól függően egyre tovább tart hatástalanítani, és így nő a lebukás veszélye. És ha kiszúrjátok, hogy valaki követ, vagy ólálkodik az autó körül: adjátok el gyorsan, hogy inkább az új tulajtól lopják el.

gonzales

Védelmi berendezések

Gyári immobiliser (indítás gátló): az egyik legkönnyebben feltörhető, főleg a már említett szervíz-CD segítségével. Van, hogy a szakember egyszerűen az egész egységet fél perc alatt kiiktatja.

Ugrókódos riasztó: vagy dekódert használnak, ami legfeljebb 15 perc alatt feltöri, akár 10-15 méterről is, vagy ellopják a kulcsot és a távirányítót.

Mechanikus kormányvédők: zártörés, vagy egyes szerkezetek egy határozott mozdulattal levehetők.

Váltózárak: az egyik legjobb mechanikai védelem, de ha nem bovdenes, vagy nincs nagyon eldugva a motortérben a váltó, akkor ott beteszik kettesbe, és tűz.

GPS, avagy műholdkövetős védelem: bárhol könnyen beszerezhető, kábé 30 000 forintos árnyékoló berendezéssel „lefedik", így az autó „eltűnik" a térképről, majd a mélygarázsban kiszerelik.

Karc alarm, avagy rendszám gravírozás: az egyik leginkább elrettentő, mivel a gravírozott üvegfelületet, lámpát cserélni kell, és az drága. Legfeljebb alkatrésznek viszik el.

Trükkös indítás, vagy rejtett kapcsoló: kifigyelik az áldozatot, miket kapcsolgat, vagy menet közben lopják el az autót.



Kabrió fíling rulez



Azt hiszem ma megyek, és rendet csinálok.

Urban Legend

UL1: A büszke tulaj új autójával tartott hazafelé, amikor egy koccanás miatt leesett a baloldali tükör. És mit ad isten, benne volt egy kulcs, riasztó-távirányítóval, és egy forgalmi, más nevére kiállítva.

UL2: Emberünk a parkolóban lezárta sokmilliós autóját, és elindult. Mikor fél óra múlva sétált visszafelé, látta, amint tulajdonát épp egy kamionba teszik, és rácsukják az ajtót. Taxit fogott, és miközben követte a kamiont, mobilon értekezett a rendorséggel. Sokáig tartó kiabálás, és híres kapcsolatok felemlegetése után sikerült elérnie, hogy a rendőrök lemeszeljék a kamiont. Kinyitották, és mi volt a raktérben? Polcok, és azokon már darabokra szedve, kategorizálva hevertek egykori autója alkatrészei.





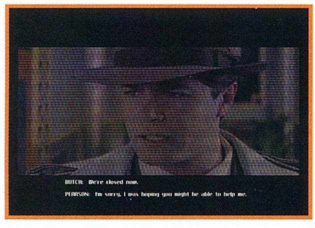
Hello mindenkinek! A múltkori alkalommal ott hagytuk abba, hogy a régmúlt idők sötétebb beállítottságú kalandjátékai közül mazsolázgattunk. Most, hogy eltelt egy hónap, és esetleg levehettétek a polcról bármelyiket egy kis játék végett, olyan vetélytársaikról lesz szó, amelyek közül jó esetben legfeljebb egy számít annyira jó játéknak, hogy érdemes legyen beszerezni. De még az is éppen hogy. Jómagam szorgosan gyűjtöm a régi kalandjátékokat, elsősorban azokat, amelyek azt próbálták elhitetni az emberekkel a 90-ös években, hogy a jövő technológiája mindenképp a teljes képernyős mozival ellátott, rengeteg hús-vér szereplőt felvonultató játékoké. Futószalagon érkeztek a jobbnál jobb alkotások, gondolok itt az Under a Killing Moon (Tex Murphy) sorozatra, vagy a Blade Runnerre a még jó játékokat készítő Westwood Studiostól, hogy a Sierra nagyágyúiról ne is tegyek említést. Persze a sikeres címek mellett sok harmatosabb próbálkozás is volt, ezúttal ezek kerülnek terítékre, csakis azért, hogy elkerülhetők legyenek adott esetben. Néha egy-egy bevásárlóközponti CD-turkálás közben még mindig könnyen rábukkanhattok bármelyikükre. Az más kérdés, hogy 500-1000 forintos áron már a szép CD nyomatért is érdemes megvenni ezeket.

FÓKUSZBAN A HÁTTÉR

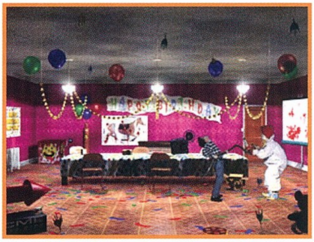
LegRÉMesebb játékok 2. rész

Black Dahlia. A Take Two Interactive 1998-ra időzítette a Black Dahlia megjelenését. Sokan vártuk visszafojtott lélegzettel, aminek meg is volt az oka. Nagyon rég érkezett ugyanis valamirevaló logikai fejtörőket tartalmazó kalandjáték. A Take Two Interactive korábban már bizonyította, hogy képesek fenomenális koncepciók elkészítésére, gondolok itt a John Antinori és Laura Kambo féle Bloodnetre, vagy a Hellre, amely a mai napig az egyetlen és legjobb cyberpunk kalandpáros. Sajnos, ahogy teltek az évek, úgy adta alább a TT is a színvonalat, így a Black Dahlia megjelenése nemhogy nem szólt nagyot, de a kéthetes kampányon kívül még pici puki méretűt sem zizzent. A méretei jók voltak, 8 CD-n érkezve próbálta büntetni az 1998-ban még mindig csúcstartó Phantasmagoria 7 CD-jét. Talán ez az egyetlen fiktív díj, amelyet elhalászott bármilyen vetélytársától is, no meg persze az, hogy mozifilmekbe illő történettel és rendezéssel, no és persze Dennis Hopperrel (aki busás közreműködési díjért állandó vendége volt az FMV kalandoknak) a húsosfazékban. A játék sztorija nem valami bonyolult darab, Elizabeth Short színésznőmacát holtan találták a 40-es évek Los Angelesében, Dennis játssza a nyomozót, aki persze mindenáron ki akarja deríteni, hogy mi történt. Bekerül a képbe egy brutális gyilkos, földöntúli erők, nácik, minden, amire szükség lehet egy jó történet kivitelezéséhez. Valami azonban mégsem stimmelt, annak ellenére, hogy a játék befejezése olyan rendhagyó volt, hogy még a mai napig is beszélnek róla vitatkozva, hogy így volt-e jó, vagy elrontotta az egész játékélményt...? Mert élmény, az van, nem is kevés, de abban az esetben, ha nem sikerül elkapni a sajátos filinget, siralmas bohóckodásnak tűnik az egész. Több mint 60 logikai feladványt kell megoldani, ami azonnal benedvesít bármelyik hardcore kalandjátékfüggő lyánkát, mégis inkább az volt érezhető rajtuk, hogy csak azért vannak a játékban, hogy az hoszszabbnak tűnjön. Érdekesség, hogy a Black Dahlia megjelenése után döntött úgy a Take Two, hogy nem csinál jó ideig kalandjátékokat, mondván a rajongók bunkók, és semmilyen hálát nem mutattak azért, hogy ilyen jó stuffot kaphattak tőlük. Ez annak következtében történt, hogy a Black Dahlia 7-es CD-je rosszabb volt, mint egy kertben hagyott óriási csoki nyuszi, bugzott, mint a bálnapete. Izzottak a helpcenter vonalak a Take Twonál, de vagy azt a választ adták, hogy bezony biztos, hogy nem ők a hibásak, vagy azt, hogy nem adtak választ. Ergo csak és kizárólag a szerencse diktált akkor, amikor a pléjer eljutott a történet végkifejletéhez. Emlékszem, én ott törtem ketté mind a 8 lemezt... illetve törtem össze a dobozt.





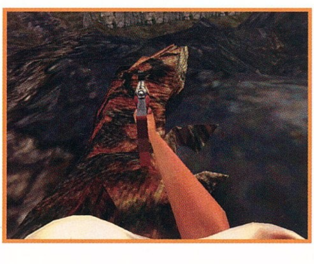
Harvester. A Harvester nagyon érdekes eset volt számomra. Nemrég kicsit jobban utána olvastam, hogy a játék milyen sorsra is jutott, és azt kellett tapasztalnom, nem baj, hogy véletlenül kimaradt az életemből. Úgy tűnt, hogy éveken át készítik, mindig azt láttam minden magazinban, amelyik '95 és '96 között megjelent, hogy „NEMSOKÁRA MEGJÖN BÁZZZ, ROHANJATOK A BOLTOKBA, ENNYI VÉRT ÉS PEMPŐT MÉG NEM LÁTTATOK WÁZZ, MIRE VÁRTOK, ISTENI LESZ JÁÁÁJJ!" hirdetések figyelnek vissza mosolyogva minden hatodik oldalon. Nem gondolhatott senki mást, csak azt, hogy bizony olyan horror-kalandot kapnak,



amelyik után megnyalják majd mind a 8 lecsonkolt ujjukat. Sajnos, mire megjelent, már közel sem volt olyan hú, de nagyon übertápos, sőt, a készítésének kezdetekor bemutatott sajtóanyag még áll-leejtő hatású volt, de majdnem három évvel később, már a legelvetemültebb rajongókat is fintorgásra késztette.

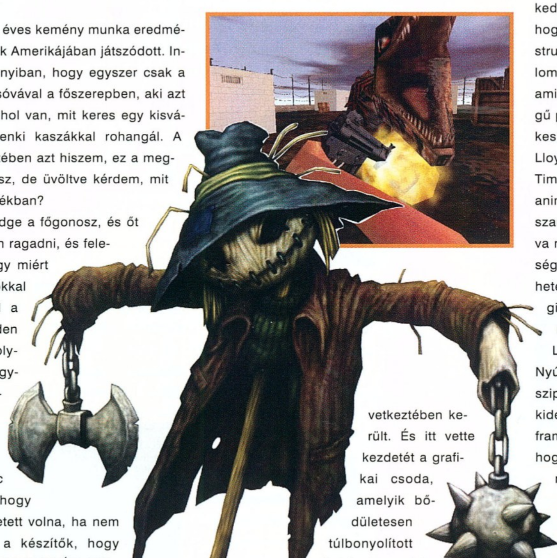
A „történet", tehát 3 éves kemény munka eredménye, az 1950-es évek Amerikájában játszódott. Inkább maradjunk annyiban, hogy egyszer csak a játék elindul, egy csóvával a főszerepben, aki azt sem tudja, mi van, hol van, mit keres egy kisvárosban, ahol mindenki kaszákkal rohangál. A Resident Evil 4 esetében azt hiszem, ez a megközelítés sikeres lesz, de üvöltve kérdem, mit keres egy kalandjátékban?

Mindegy, szóval Lodge a főgonosz, és őt kell majd grabancon ragadni, és felelősségre vonni, hogy miért is van az, hogy sokkal inkább az dominál a játékban, hogy minden másodpercben kifolyjon valakinek az agyveleje a szemüregén keresztül, no meg miért piros minden a vértől folyamatosan. A vicc az egészben az, hogy baromi jó játék lehetett volna, ha nem úgy állnak hozzá a készítők, hogy „NESZTEK, ENNYIRE DURVÁN TOLJUK MI EZT A DOLGOT, NÉZZÉTEK, MILYEN HENTES!", hanem úgy, hogy elszórtan, jó sztorival, moderáltabb módon mutatják be ugyanazokat a történéseket. Emellé olyan marketingkampány kellett volna még, amelyik nem arra koncentrál, hogy most aztán mindenki meg fog botránkozni, hanem vérbeli horror-kalandutazásra invitáló.

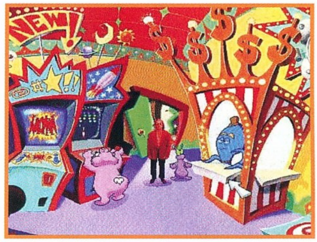


Trespasser. Egyszer már említettem ezt a játékot, akkor teljesen más miatt, most inkább elmondom, hogy mi fán terem. 1998-ban a Dreamworks úgy döntött, hogy a Jurassic Park sikerét meglovagolva kiadják az alaptörténet néhány elemében párhuzammal rendelkező Trespassert. Női főszereplővel (még ritkább volt, bár Lara Croft már ezerrel lovagolt az eladási listák tetején kéjesen mosolyogva), akinek a hangja Minnie Driver, Hollywood valóban tehetséges üdvöskéje volt (Good Will Hunting, Sleepers, Hard Rain). Richard Attenborough is besegített, így az öreg doki hangja is egyezett a filmbeli változattal.

A gyengécske intro után SITE B-n találta magát a játékos, ahova egy repülőszerencsétlenség kö-



vetkeztében került. És itt vette kezdetét a grafikai csoda, amelyik bődületesen túlbonyolított fizikával rendelkezett, és piszok lassan futott bármilyen gépen. 8 pályán át kellett bóklászni, gyakorlatilag messze nem annyi dinoszaurusszal összefutva, amennyivel a kispisztolyt vagy fadarabot fegyverként szorongató szende bébi várná. Emlékszem, hogy a Dreamworks nem győzte hangsúlyozni, hogy százféle módja lesz a dinók kivégzésének, azaz adott szituációkban akár 3-4 féleképpen lehet kinyuvasztani őket. Ez jól hangzott, a kivitelezés viszont olyan siralmas lett, lévén a gép AI-ja pocsék volt, hogy a játékosok azért imádkoztak, hogy inkább ne találkozzanak senkivel és semmivel. A játékmotor és a látványvilág majdnem elég lett volna ahhoz, hogy dinók nélkül is eladja a játékot. Dinók mégis lettek, a fizikán sem könnyítettek (képzeljétek el, mikor egy tárgy felvétele 23 másodperces művelet, mert a főhősnő kezét, csuklóját és karjának dőlésszögét is be kell állítani...), a Trespasser pedig olyan békává változott a Dreamworks tányérján, amelyet muszáj volt lenyelnie. Azóta is büfizgetnek miatta.



Toonstruck. 3 évvel ezelőtt hetente zargattam kedvenc játékokkal foglalkozó boltos kollégámat, hogy miért nem képes már beszerezni a Toonstruck angol változatát, mikor mindenhol azt hallom, hogy a legnagyobb bukás volt anyagilag, ami csak létezhetett, ezáltal temérdek mennyiségű példány maradt a piacon. Itthon mégis nehézkesen lehetett hozzájutni, de sikerült. Christopher Lloyd főszereplésével (a Vissza a jövőbe dokija), Tim Curry hangjával és több, mint 200 tehetséges animátor munkájának eredményével ültem le játszani, évekkel a megjelenése után. Őszintén szólva nem tudom, hogy mi volt a baja a nagyközönségnek a Toonstruckkal, hacsak nem az, hogy lehetetlen volt akkora bevételt elkönyvelnie a Virginnek, amekkorát a fejlesztés miatt belenyomott a játékba. Az egész cucc leginkább egy LucasArts kalandra hasonlít, csak épp a Roger Nyúl a pácban stílusban. Christopher Lloydot beszippantja a képregény-világ, és azon belül kell kiderítenie, hogy mi is történt valójában. 75000 frame animáción át kell vezetgetni, mire kiderül, hogy a Toonstruck bizony jó játék lett volna, ha nem világmegváltóként promotálják be, és épp ne jelent volna meg számos másik vetélytársa is.

A Virgin rengeteg pénzt vesztett, és a legyártott 1 millió példányból alig fogyott el nyolcvanezer darab, még akkor is, ha a német változat a csodával határos módon tökéletes fordítás lett, és majdnem minden angol szóviccet és poént sikerült átültetni. Sajnálom a dolgot, mert a Virgin mindig vállalkozó kedvű kiadónak tűnt a szememben, de úgy néz ki, a jó ötletek először mindig megbuknak. Pont olyan eset, mint a Dreamworks csúfos beégése a Trespasserrel.

Elköszönök, további kellemes vasárnapot mindenkinek (ha nem vasárnap van, akkor majd olvassátok el a cikket újra vasárnap is), én rohanok a szerkesztőségbe a cikkel, Ti pedig lapozzatok tovább.

Szálűűűű!

-=Flatline=-



Üdv! Ha előrelapoztok, láthatjátok, hogy ez a hónap az átlagost felülmúló terhelést jelentett számomra, mind oldalban, mind utánajárásban, mind gondolkodásban, úgyhogy a struktúraváltozásra irányuló halovány esély átörökítődik a következő hónapra. Marad a továbbevezés az UT2004 frissen felfedezett gyönyörei között. A Make $omething Unreal harmadik fordulójának legígéretesebb versenyzői közül a leggyorsabban érkezőket vesszük most górcső alá. Egyelőre nem túl bő a választék, de a bemutatott darabok valóban a megkóstolni érdemes kategóriát képviselik. Ezen kívül már csak az idén októberben, San Franciscóban megrendezésre kerülő World Cyber Games játékolimpia most bejelentett, hivatalos versenyszámainak közzétételére maradt hely.

MULTISHOT

UT2K4: első hullám.



Ahogy azt az előző havi interjúban olvashattátok, az UT2004 kódja óriási részben tér el az elődtől, így a modok átkonvertálása nem párnapos feladat. Sokan a verseny harmadik fázisának zárására kitűzött, június 30-i határidőt is irreálisnak tartják, ennek ellenére a konverziók már elkezdtek szállingózni. Csak a konverziók, hisz érthető módon a tapasztalattal és már beolajozott háttérrel nem rendelkező, eddig 2003 alá fejlesztő modderek lassabban térnek át a változott platformra, abszolút új bejelentések pedig alig történtek. Tény, hogy az MSU harmadik fázisának pályázói között legnagyobb részt verziószám-emelkedéseket látni. Ez egyszerűen elkerülhetetlen következménye a helyzetnek, de nagy elkeseredésre – mint mindjárt kiderül – nem ad okot.

Deathball

Verzió: 2.0beta ¤ deathball.net

Az MSU első fordulójának „legjobb mod" címet birtokló győztese a leggyorsabb UT2004 portok egyike. Meg is felel az ebből fakadó logikus következtetésnek, hogy sokat nem változott. A platformváltáson kívül csak a részletek finomodtak, a játékmenet csiszolódott. A szabályok könnyen elképzelhetők mindenki számára, aki ismeri a focit. A cél a labda bejuttatása az ellenfél kapujába. Az egyetlen játékeszköz az átalakított labdavető, mellyel a kapuk közvetlen körzetén kívül odébb lökhetünk játékosokat. Egyedül a némiképp lassabb, labdát cipelő játékos sebezhető. A kapukhoz közel – a belépésre a játék figyelmeztet – azonban az ellenfél játékosa egyetlen érintésre hal. Ha hozzánk került a labda, passzolni a Bombing Run módhoz hasonló kijelöléssel is tudunk, de kiszámíthatósága miatt az egyszerű tüzelés célravezetőbb. Az alapvetően roppant egyszerűnek ható játékmenetet rengeteg apró szabály finomítja, s az ötlet bármennyire is kézenfekvő, az élmény különleges. A 13+ pályából az első verzióban egyelőre 3 elérhető, ám a többi is csak külsőségekben tér el tőle. A focipálya, az itt focipálya – virtuális göröngyök, köpködő AI egyelőre szerencsére nincs. Akik eddig nem próbálták, most mindenképp tegyék meg! Fura, hogy így van, de a Deathball a valaha megjelent legjobb first person labdajáték.



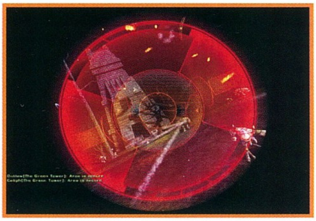
Fraghouse Invasion

Verzió: ¤ fraghouse.beyondunreal.com



A Fraghouse kisebb kaliberű modifikáció, nem teljes átalakítás, mindössze az UT Invasion módja által megihletett, ám a megvalósítással elégedetlen fejlesztők kísérlete a tökéletesebbé tételre. Nyugtázhatjuk: sikeres kísérlete. Először mindössze a játék szabályait próbálták finomhangolni, a beállítási lehetőségeket részletesebbé tenni, hogy rendezettebb, látványosabb, igazi invázió jöhessen létre, majd rájöttek, hogy ez az alap deathmatch pályákon nem megy. Az általuk tervezett 13 térkép egyszerű, szinte kizárólag az UnrealEd alapelemeiből építkezik, deathmatch-re nem alkalmas, ám Invasion módban eleddig ismeretlen élményt nyújt. A szörnyeket nem véletlengenerá-

tor dobálja le a megszokott rendezetlenségben. A pálya egy meghatározott területéről érkeznek hatalmas csapatban. Pillanatok alatt lövedék és rakétafelhő árad szét a körzet felett, a védők a terepkialakítás által szinte folytonos védvonal kialakítására kényszerítve, vállvetve próbálják tartani az életerő- és lőszerutánpótlást jelentő bázist, kivéve a csapatkapitányt, aki birtokba veheti az Onslaught módból áthozott, és rögtön át is alakított járgányokat begázolva velük a szörnyek sűrűjébe. A játékosok életereje és pajzsa az alapállapot háromszorosára nőtt a magasabb túlélési esély – hosszabb élmény elérése érdekében. A fegyverek átalakultak, felerősödtek/felgyorsultak az erő-



sebb pusztítás – átütőbb hangulat jegyében. A Fraghouse Invasion nem hosszú távú szórakozás – de feszültség levezetésre, negyedórás őrjöngésre a lehető legtökéletesebb. Ott a helye az UT2004 könyvtárban.

Siege 2K4

Verzió: v1.03 ¤ www.siege.net.ms

A Siege frissebb, kevésbé ismert mod, bár előfutárával már Unreal Tournament alatt is játszhattunk. A program az UT2004 Bombing Run és Capture the Flag pályáit veszi kezelésbe a zászlókat, illetve a kapukat egy, az Onslaught módhoz hasonló központi reaktorral cserélve le, melynek elpusztítása most is legfőbb cél. Ettől természetesen még nem lenne méltó a figyelmünkre. Érdekessé akkor kezd válni, amikor feltűnik, hogy a fegyverek kivesztek a térképekről. Mindent a játék két központi erőforrásából, az energiából és a skill pontjainkból fedezhetünk, melyek elsődleges megszerzési módja az ellenfelek megölése és az ellenséges bázis sebzése (elsődleges elvesztési módja pedig energiánál az öngyilkosság, skill pontnál a puszta halál). Ezekből az esszenciákból a Multitool segítségével 8 különböző elemet helyezhetünk le a pályára, melyek közül a legtöbb a védelmet szolgálja (pajzstól az automata géppuskán át a feltuningolt redeemerig, melynek építésére a bemondó



World Cyber Games 2004

A bejelentés, melyben a WCG versenyszámait közlik, mindig sok játékosból vált ki felháborodást. Nemrég még petíció indult a Wolf és a Quake megrendítő hiánya okán (főleg utóbbi csapott arcul rengeteg embert), mára hozzászoktunk, hogy a szervezők a FIFA sorozatot és idén már a Need for Speed Undergroundot is népszerűbb, versenyképesebb játéknak tartják. Nincs hőzöngés. Az UT2003-at természetes volt, hogy a 2004 felváltja, és erős Valve hátszéllel a Condition Zero név is begyömöszölte magát a CS elé. Hozzá kell tennem, a közeljövőre patch-eket ígérnek, melyek által a CZ hamarosan rohamtempóban elkezd különbözni a Counter-Strike-tól. Egyedül tán a stratégiai játékok frontja az, ahol nem lelni ellenvéleményeket, még a Blizzard egyeduralkodása ellenére sem. A koreai nemzeti sport, a StarCraft: Brood War ötödik éve tartja valószínűleg még jövőre is biztos helyét, és a WarCraft III: Frozen Throne is stabil bázisnak örvend. A versenyben két Xbox játék is részt vesz, a Project Gotham autóverseny második része és a kultikus indulójáték, a Halo. Engem speciel az idei versenyben legjobban a megváltozott helyszín, az öreg, nyugati parton hullámzó ex-hippifőváros, San Francisco érdekel. A Szöulból kiköltöző WCG ezentúl folyamatosan mozog, és az elkövetkezendő évek terveit figyelve úgy tűnik, idén tartják a legvonzóbb helyen. Sőt, egyelőre még – hozzá képest kis – konkurenseinek megjelenése miatt van egy olyan érzésem, a közeljövő viszonylatában maga a verseny is idén lesz a legvonzóbb.

már figyelmezteti az ellent), ám akad teleport, lőszeres láda és generátor is, mely lassú folyamatossággal hoz újabb energiát építőeszközünkbe.

A generátor munkáját jelentősen felgyorsítja, ha tőle távolabbi területeken gyűjtőállásokat hozunk létre, és ha a pályák forgalmas pontjain elhelyezett kristályok közelébe telepítjük, melyek energiáját elszívhatja. Ezeken a helyeken azonban könnyebben megsemmisíthető – s itt kezdődnek a stratégiai mélységek. A





Siege összetettebb, mint azt elsőre gondolnánk. Minden egyes objektum továbbfejleszthető és energiahiány esetén újrahasznosítható. Ha elegendő erőforrás lapul a zsebünkben, megkezdhetjük a bevásárlást. Az UT2004 alapfegyverein túl öt, náluk háromszor többe kerülő stukkert vehetünk magunkhoz. Ezek a friss fejlesztések – teljesen új fegyvermodellekre és effektekre fölösleges számítani, mindegyik UT átdolgozás, ám így is jól mutatnak – egy-egy szakmával címkéznek fel, úgymond kasztosítanak, s ez természetesen hatékonyságunkban is megmutatkozik. Lehetünk bombázók – ennek hogyanja maradjon meglepetés a kipróbálók számára –, kommandósok, nehézgéppuskások, mesterlövészek és szanitécek. Ahogy a legtöbb kasztokat kínáló fps-ben, a megoldás azonban különleges. Vásárlásunkat kiegészíthetjük különböző radarokkal, életkitöltővel, töltény-regenerálóval, láthatatlanná tévő köpennyel, hét mérföldet ugró csizmával és még folyamatosan növekvő számú mással. A csúcs a torzó-bomba, mely halálunk után (vagy ha ötször egymás után gyorsan megnyomjuk a guggolás gombot) minden irányba a flak cannon égő repeszeit lövi szét. A botok ugyan még nem ismerik az átalakult lehetőségek csínját-bínját, és csak tétován szaladgálnak assault rifle-lal kezükben, ám a fejlesztők folyamatosan fenntartott hivatalos szerverein a megjelenést követő néhány nap alatt nem volt megállás. A Siege már hosszú távú szórakozás – ha épp' beteltünk az Onslaughttal, és elhatárolódunk minden értelmes elfoglaltságtól, a legerősebben ajánlott választási lehetőségek közé tartozik.

A következő szám tartalmából.

Nem tudom. Valószínűleg újabb harmadik fordulósok előértékelése következik, de ha valami nagy dobás érkezne a Battlefield Vietnamhoz, vagy új infók látnának napvilágot a Counter-Strike 2-vel, illetve a Valve egyéb, újsütetű akciójátékaival kapcsolatban (például: kérnek-e havidíjat a Condition Zeroért?), természetesen szólunk róluk.

Szép májust!

Lucas Z



Sziasztok cuncusok! Remélem, aludtok eleget (nem úgy, mit én), szép nagy evéseket rendeztek a rituálisan felszeletelt félrőfik társaságában, meg amúgy is kaptok elég puszit mindenkitől. Engem már megint ver a sors, úgyhogy, amennyiben nem lenne edzett lelkem, képtelen lennék elviselni, hogy újfent Balassa Timi billentyűzetét kell koptatnom. Az még hagyján, hogy a szerkesztőségbe kellett jönnöm, de az már komolyan mondom, nagyon gáz, hogy itt mindenféle full erős, általam nem annyira használt parfümillat terjeng. Nem tűrné a nyomdafesték, hogy leírjam azt, milyen információk áramlottak be épp a 16 renderelő pipeline-omba, jobb, ha a szerkesztőség összképében nem áll be változás nálatok. Nem, már nem Timiről van szó, sőt, Nóra sem tartott velem, hanem épp Hunor toppant be az előbb megint leszólva a túrógombócaim... (Persze, mindig szépen néz rám, úgyhogy a tartalék adagot megeheti...) Nem akartam elkeseríteni, ha már olyan szépen evett azzal, hogy már megint 12 órával leadás előtt jelenik meg, rúzsfoltos gallérban úgy, hogy tejleszívás utáni állapot sugárzik az arcáról, pedig még nincs kész vagy 20 oldallal... Nem baj, ez már nem az én saram, mert én nyomom, mint jó kislány a tamp... öö... mindegy. Lássuk inkább, hogy miből áll az e havi csokor, mely a legremekebb momentumokból mazsoláz ismételten csak.

JÁTÉKLEXIKON A-Z-IG

Meghatározó pillanatok 3.

Tetris. Közvetlenül nem a PC játékiparhoz kapcsolódik, mivel a Tetris megjelenésekor messze nem voltak annyira elterjedtek még a PC-k, mint manapság. Alexej Pajitnov nevéhez fűződik az alapkoncepció megírása, tulajdonképpen az egész Tetris történelem az ő személyéhez vezethető vissza. Az a kavarás is megérne egy hosszabb lélegzetű cikket, ami Pajitnov és másik két programozótársa között zajlott, aminek a végeredménye az lett, hogy Pajitnovhoz került minden jog, ami a Tetrissel kapcsolatos, beleértve a külföldi licencjogokból befolyó pénzt is. Persze ez ismételten bonyolultabb volt, mint elsőre gondolnánk, mivel az akkori (1985) Szovjetunió nagyon komolyan leszabályozott bárminemű egyéni talpalást, akár szoftverfejlesztés, akár bármi más terén. Kizárt dolog volt, hogy külföldi tőkét szerezzen olyan állampolgár, aki a haza agyaként, az anyaország szellemi termékéből íródott. A PC és



C64 portolást magyarok végezték, csak szólok, hogy dagadhasson a mellünk.

Tudom-tudom, ez eddig teljesen értelmetlen, jogosan jelentkeznek a hátsó sorban a szemüveges lánykák, mindjárt rátérek, hogyan terjedt el az a játék, amelyik a legaddiktabb arcokat generálta szerte a földön. A Nintendo szerepe kulcsfontosságú volt ebben a történelmi mozzanatban, de legalább annyira szüksége volt a Nintendónak a Tetrisre, mint a Tetrisnek a Nintendóra.

A GameBoy megjelenésekor a Nintendo igencsak gondban volt, mert a Mario épp aktuális fapados változata mellett nem volt olyan játék, amelyik a lassú képfrissítésű, zöldes színű LCD-n jól mutatott volna, arról nem is beszélve, hogy színek nem is léteztek rajta. Mindazonáltal még ma is nagyon sok háztartásban lelni fel a zsebbe csúsztatható gépet, de az is biztos, hogy mindenhol a Tetris miatt használják még. Éveken át milliónyian használták és használják most is, akár repülőutakról, akár bármilyen hosszabb utazásról, vagy épp csak unalmas matekóráról van szó. Persze, ezt nem én mondtam, mert a végén még betiltják a Gamert minden suliban. Egy szó, mint száz, a Tetrisnek köszönhetően a Nintendo fellélegezhetett, és elkezdhetett gondolkodni rajta, hogy az amúgy rosszabb sorsra prognosztizált GameBoy következő generációjánál mire kell ügyelniük. Talán ez volt az a pillanat, amikor eltökélték, hogy



csakis olyan játékokkal próbálják a közönséget meghódítani, amelyek valóban játszhatók és jók, bármilyen egyszerűek is legyenek azok. A „SEAL OF QUALITY" bélyegző-lenyomatocska azóta is rajta van minden Nintendo játékon, bár mára már értelmét vesztette sajnos.

EverQuest. Bármikor, ha meghallom az EverQuest szót, azonnal Lily ugrik be. Na, és persze az is, hogy ez volt az első olyan nemzetközileg is elismert MMORPG, melyet üzleti sikerként könyvelhettek el, mivel kézzelfogható hasznot generált a tulajdonosainak. Koreában is már léteztek (1999. március 16., az EverQuest debütálása előtt) sok ezer játékos által játszott MMORPG-k, ellenben a világméretű fertőzésre még várni kellett. Semelyik elemző sem gondolta volna, hogy az online játék, több ezer emberre levetítve sikeres lehet. Itt nem a 16 fős Quake szerverekről van szó (amiről perceken belül olvashattok), hanem



komoly összegekért fenntartott, és folyamatosan karbantartott állomásokról, amelyek súlyos fémpénzekbe kerülnek. Az Ultima Online korábban már bontogatta szárnyait, de a rengeteg bug és a játékmenetet megnehezítő logikátlanság következtében nem futott be. Az adatok alapján a legmerészebb fejlesztő álmaiban sem körvonalazódhatott, hogy sokkal több online RPG-re éhező játékos kuksol a világban szomorúan várva, hogy végre egymás fülét, vagy sárkányok farkát cibálhassák, mint elsőre tűnt.

A 3D környezet, a hatalmas bejárható terep és a valóban kifogyhatatlannak tűnő küldetésrendszer mára már közel félmillió aktív felhasználót tudhat magáénak. Sokak számára életstílussá vált, hogy Norrath földjén, sokszor napi 8-10 órát kóborolva éljenek. Érdekesség, hogy az EQ világában a legmagasabb a női felhasználók száma, sehol máshol nem dominálnak ennyire. (Nem úgy!) Azon viszont már nem lepődöm meg, hogy a legaddiktabb játékos is a rózsaszín színt kedveli, és több mint 240 nap tiszta játékidőt töltött online. Ő már lassan valóban elmondhatja magáról, hogy egy pöttyet mintha sok időt áldozna az életéből egy nem létező világra. Nem baj, hamar talál majd egy izmos férfikaraktert biztos, aki majd hajlandó lesz denevérszárnypitét vagy esetleg patkányfülszendvicset enni vele egy bokorban a hangulatos virtuális naplemente közben...



Quakeworld. Ha már netes játék, akkor nem hagyhatom ki az előbb éppen, hogy érintett Quake őrületet. Az id Software nem először szerepel a rovatban, most sem véletlen, hogy előkerültek a „pinky" hörgős démonka mögül.

A Quake volt az első olyan interneten játszható játék, amelyik megfelelő sebességgel, élvezhető minőségben adta vissza a játékélményt a modemes felhasználóknak. 1996-ban nem volt még gyors internetkapcsolata, csak a legkiváltságosabbaknak, hovatovább messze körülményesebb volt kapcsolódni egy játékkal egy távoli géphez, akár dedikált szerverről volt szó, akár nem. Carmack gondolt egyet, és a Quakeworld megjelenésével optimalizálta játéka netkódját oly módon, hogy ne legyen szükség LAN szintű válaszidőkre ahhoz, hogy az ellenséges játékosok által irányított karakterek simán mozogjanak a pályán. A DOS korszakban a TCP/IP protokoll által nyújtott előnyök még nem késztettek dorombolásra senkit, hatalmas szívások árán lehetett csak az internetre feljutva csatlakozni egy-egy játékszerverre. A Quakeworld elvágta a gordiuszi csomót, s olyan felületet és megközelítést jutatott a játékosok kezébe, mely azóta is modell a multiplayer játékok számára. A Quake önmagában is képes volt (először a történelemben) önálló szerverként működni, azaz semmi mást nem matekozva, csakis a bemenő és a kijövő adatokat más Quake-et futtatott hálózatban lévő gépektől. Ami



még szebb a dologban, az az, hogy mindezt a képességet nem külön megvásárolható patch formájában, hanem alapból a játékkal érkezve tette ezt. John Carmack ezúttal is hátradőlhetett, és mosolyogva könyvelhette el, hogy ami nekik súlyos pénzekbe került volna, azt státusszimbólumként bármelyik izmosabb géppel és netkapcsolattal rendelkező FPS-őrült megtette, hisz ki ne akarna szervert üzemeltetni, amellyel sok száz más játékos szórakozását biztosítja... Gombamód szaporodtak a házilag indított Quake szerverek, sőt, még mai viszonyok szerint is komoly mennyiségű, 1-2 ezer aktív Quake szerver található szerte a világon, persze ebbe nem számoltam bele a Quake 2 és a Quake 3 szervereket.

Mortal Monday. Az Acclaim is visszatérő vendég, ezúttal épp első és egyetlen sikeres marketingkampányuknak köszönhetően. A Mortal Kombatot nem kell bemutatnom senkinek, az összes mai huszonéves fiatal legalább 3 babalityt és még egyszer annyi kivégzést tud fejből. Ez volt a mai fiatalok számára a játékipari „punk" irányzat, mint anno a 60-as években. Brutális volt, gerincek repkedtek mindenfele, a stuff hemzsegett a jó karakterektől és a fenomenális mozgáskombinációktól. A Mortal Monday 1993. szeptember 13-ára lett meghirdetve. Sokan láthattátok a reklámokat külföldi adókon: egy kissrác rohangált egy utcán, üvöltözve, hogy MOORRRTAAAALLL KOOOOMBAAAAAT! A csavar a hirdetésben az volt, hogy tisztában voltak vele az Acclaimnál, hogy nem hangoztathatják, hogy bizony a játékukban belsőségek fröcsögnek gyakorlatilag non-stop, így egy



szem ingame jelenetet sem mutattak, csakis a kissrácot, aki köré egyre több ember gyűlt, mintegy új vezérüket éltetve. Aztán semmi más nem történt, csak a Mortal logó úszott be, és kész, máris a tamponreklám következett az adókon. 10 millió dollárt költöttek a reklámra összességében.

Ez a pénz soknak tűnik, azért ebből jó pár luxuskutyát kifizettek volna, de nem, ők mégis inkább a csúcsterméküket tolták. Közel 50 millió dollárt kaszáltak csak a Mortal Kombat első részével. Bárki bármit mond, szerény véleményem szerint a Mortal volt az a játék, amelyik annyira széles körben megérintette az embereket (vagy mert az utolsó kifli és zsemle árát is az automatába dobta az illető, vagy mert féltette a gyermekét a brutalitástól stb.), hogy azóta sem akadt vetélytársa.

A végcél ma, sok évvel később is érezhető, máig látok az utcán kissrácokat, akik Sub Zerónak képzelik magukat, és kukákat próbálnak lefagyasztani...



Ennyi fért a mai keretbe, elnézésetek kérem a kissé fáradt stílusért, legközelebb izgalmasabb témát találok (lesz benne sok fagyi, meg csoki, remélem...), most elköszönök, legyetek jók, meg miegyéb! Vigyázzatok a kistesóra, és igyatok sok szörpit!

-=Flatline=-



GAMES DEVELOPERS CONFERENCE 2004

Idén is lezajlott a Game Developers Conference. Ennél keresve sem találhattam volna unalmasabb bevezetőt, de úgyis az újság vége felé tartunk, most már lassan leszállhatnátok a metróról, mert jó ideje le kellett volna szállnotok. Hazaérve majd üssétek fel újra itt az újságot, és akkor nyugodt körülmények között olvashattok azokról a fontosabb bejelentésekről és interjúkról, amelyek lezajlottak a konferencia alatt.

NVIDIA GeForce 6800

A legnagyobb port kavart esemény Tim Sweeney következő generációs Unreal motorjának bemutatója volt, mely dupla dinamitként robbant, lévén az Nvidia emberkéi is részt vettek a prezentáción, és nem csak azért, hogy az Epic Megagames szórólapos-csokiosztó lányait bámulják. Történetesen azért voltak jelen, mert a teljes új generációs motort az NVIDIA GeForce 6800-as kártyáján mutatták be. Egy teljesen működő példányon, mely segítségével a jelenlévők megtapasztalhatták, hogy mire is lesz képes 16 pipeline és egy bivalyerős Pixel Shader 3 motor. Hunor a következő számban teljes tesztet nyom róla nektek, addig legyen elég annyi, hogy az NVIDIA egyelőre komoly teljesítményt mutatott fel. Ugyan az R420-at, az ATI április 26-án bejelentésre kerülő zászlóshajóját még érdemes megvárni a gyorsabb kártya kikiáltásához, de az már bizonyos, hogy az NVIDIA csúcsmodellje 2 slotot foglal el (helyileg), és legalább 480 Wattos tápot igényel. a kártya 120 W-ot vesz fel, amennyi egy agyonhúzott 3,8 GHz-en ketyegő Prescott proci teljesítményfelvétele körülbelül. Mindenki megérett a tápcserére azt hiszem, bár sokan úgy gondolják, hogy amennyiben az ATI következő generációja is ennyire malacpörköltként működik majd, akkor komolyan el fognak gondolkodni, hogy egyáltalán lecserélik-e a jó öreg R300 magra épülő, már-már elavultnak számító kártyájukat.

Unreal 3rd Generation

Visszatérve az Unreal 3 engine bemutatóra, Sweeney lenyűgözött mindenkit... Megint... Az új motorja embertelen. Az adatok szerint egy-egy bemutatott helyszín százszor annyi dinamikus fényforrást és 20-szor annyi geometriai adatot kezel, mint az Unreal Tournament 2003 legösszetettebb pályája. A példakarakterek animációinak ecsetelésekor mindenki a nadrágjában turkált már. (A fényképezőgépet és a dugi kémkamerát keresve, hogy megörökíthessék, amit látnak, tudván, hogy még legalább két év, míg az Unreal 3 motoros játékok dömpingszerűen megjelennek.) A bemutatott katonák és gollamszerű lények egymagukban "csak" 10 ezer poligonos modellek voltak (jó vicc, 3 éve ez a szám nem állt többől 300-400-nál.), de több geometriai számolást igényelnek, mint az Unreal 1 egy teljes pályarajzának kiszámolása. Mozgó fáklyák, páratlan fizika, igazi Unreal feeling, ez sugárzott a bemutatóból. Sweeney programozó ugyan, de fesztelenül beszélve, nem bonyolódva túlságosan technikai részletekbe, fenomenálisan mutatta be harmadik gyermekét. Ha össze kell hasonlítanom az eddig fellelhető motorokkal, akkor nagyjából a Source (HL2) és a CryEngine (Far Cry) összege lenne. Bődületes, győzzük kivárni. Remélem, a prezentációról kijutott kis videót sikerül felpasszíroznunk a DVD-re, kicsit sekikem a művi, de megéri belepillantani.



Black & White 2

A Black & White 2 is pukkant, a legutóbbi E3 óta nem hallottunk róla komolyabb információkat, most Jonty Barnes tartott előadást a játék fejlesztésének szakaszairól és általános dolgokról. Elmesélte, amit már korábban is tudtunk, hogy igyekeznek minél több valós idejű stratégiákra hasonlító elemet implementálni a játékmenetbe, tovább erősíteni az állatokhoz való kötődést, és kiegyenlíteni a jó és rossz út közti korábban sokat szidott egyenlőtlenségeket. A bemutató alatt még nem volt jelen fizikai modellezés, illetve igen, csak nagyon kezdeti stádiumában. Ennek ellenére hihetetlenül élethű volt. A Lionhead vállvetve dolgozik a Criterion Studiosszal közösen keverve a puncsos tál mellett

azért, hogy a Renderware fizikai motort tökéletesen illesszék istenszimulátoruk következő részébe. Nagyon ígéretesnek tűnik, ugyan még csak körülbelül az 50%-a van kész.

Citizen Zero

A CZ (Nem a Condition Zero, az már megjelent...), a Micro Forte többjátékos csodajátéka már a finisben tart. PC-re és Boxra is megjelenik, gyakorlatilag a Halo-féle többjátékos módot alkalmazza. Karakterenként 2 fegyver, temérdek gránát, no és persze akkora terepek, hogy unalomig lehet maratonkodni rajta majd keresztül-kasul. A BigWorld szorgos méhecskeként dolgozik azon, hogy marhára mindenki online (MMO) játékot csináljon belőle, de sajnos még nincsenek pontos infók erről; amint lesznek, mindenképpen hallotok róla.



Valve - Source bemutató

A Half-Life 2 már tényleg a küszöbön van, szerény havi megvérzésem az, hogy április végén, a korábban említett ATI R420 bejelentéskor hirtelen megjelennek a játékot tartalmazó lemezek. De nem spekulálok, a lényeg annyi, hogy bizonyossá vált a Troika féle Vampire: The Masquerade Source alapú fejlesztése és egy másik Source alapokra helyezett játék is, éppenséggel egy RPG az Arkane Studiostól (Arx Fatalis). Teljes motorbemutatót tartottak a Valve-os lányok az AI-tól kezdve a fejlesztői kitek képességein át a karaktermodellek tulajdonságaiig. Azt hiszem, Alyx és Gordon már előre jelzik, hogy a Half-Life 2 lesz az első játék, amelyikben iszonyatosan emberi karakterek lesznek. Ez elsősorban az arckifejezéseknek lesz köszönhető, ami Dr. Paul Eckman professzor munkája, a kaliforniai egyetemről. Még néhány érdekesebb info azért akadt a nagy csillogó-villogó Valve vetítés alatt, mégpedig az, hogy a Counter-Strike nyomdokain haladva a HL2 is remek netkóddal érkezik majd, hogy akár az 56K-s modemes kapcsolattal rendelkezők is élvezhessék a hentelést. Ehhez már szinte alapvető elvárásként társul az 5.1-es hang.

Serious Sam 2

Az ATI standján lehetett szemrevételezni a CroTeam új, effekthegyekkel teledobált technológiai demóját, amelyben egy zöld ork environmental mappingeskinben táncolt jobbra-balra, majd a kameramozgás következtében a távoli napfény is be-be gloomolt, ráadásul itt is előrevetítik, hogy járművek is szerepelnek majd a játékban Sam segítségére sietve. A füst- és részecskeeffektek sokat javultak, ez várható volt. Az új overdraw elkerülési occlusion technika nem újdonság, fogjátok fel úgy, mint régen a PowerVR kártyák gondolkodását, amelyek nem renderelték le a fedésben lévő tárgyakat, mivel úgysem látszanak. Elvileg itt is ez lesz a helyzet, csak már szoftveresen, a motorba kódolva. Meglátjuk. :)

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Hosszabb lélegzetű bemutatót is írtunk már nektek róla, a kiállításon nem sok újdonságot mutattak be a játékról, de azért pár csámcsognivaló info mégiscsak kicsúszott egy-egy hamutál-cserélő, beépített gameres takarítónéni jóvoltából. A Vivendi legnagyobb boxmeccse (Anettkát és Pandorát megszégyenítő módon) az M besorolásért lesz a játékokat osztályozó ESRB rendszernél, ami azt jelenti, hogy nem 2csak felnőtteknek" címkét szeretnének rápaszszírozni. Azok, akik látták a kiállított demóanyagot, egyöntetűen azt nyilatkozták, hogy itt bizony komoly falloszok és puncik repkednek mindenfele, még ha poénos formában, akkor is kicsit sok. Én sem értek vele egyet, hogy a Larry sorozat egyre halványuló hírnevét ilyenféle irányba vigyék el, különben is prűd vagyok, és nem szeretem, ha a fiatalok folyamatosan a szexualitásról beszélnek.

Szurkoljunk a Vivendinek, hátha mégis egy jó, vérbeli Larry kalandtól fosztanának meg minket, ha mégis úgy döntenének, hogy nem adják ki a kedvezőtlen besorolás miatt.

Ryzom infók

"Se megszokott monszterek, sem megszokott lények, sem elfek, sem semmi pimpli, ez egy fantasztikusan új és jó világ, amelyik tényleg nagyon király, és imádni fogjátok, ráadásul az open bétát kipróbálhatjátok a Gamer segítségével, játszhattok velünk, és mindenkinek dobunk majd puszit, aki jön. Nagyon sok fejlesztője éveken át EverQuestezett, aminek következtében látták és érezték, hogy az EQ univerzumnak milyen hibái vannak, így sokkal jobbat és szebbet és sokrétűbbet és mindent csinálhattak a Ryzomnál" - by Lily, most tapsikolt örömében, hogy megint beszélhet róla.

John Carmack víziók és Doom 3

John nagyon ritkán beszél rendezvényeken, a GDC-n gyakorlatilag sohasem sikerült mikrofon elé állítania senkinek. Valaki most azonban nagyon jó helyen nyomult, ugyanis a feleségénél kezdtek puhító projektbe, aki aztán bizonyos dolgok megengedésével, vagy éppen megvonásával arra késztette Carmack bébit, hogy beszéljen végre a konferencián a népnek. El is ment, beszélt is, elsősorban arról, amihez a legjobban ért... A következő generációs játékok irányáról és a technológiai lépcsők leküzdéséről, amelyek a célhoz éréshez vezetnek. Elmesélte, milyen nagy projektté vált a Doom 3, hogy sok száz olyan kódsor van, amelyet egyszer sem látott még, hogy már rég képtelen felügyelni, hogy a játék egyes területei milyen irányba fejlődnek. A hangrészleg, a multiplay kód, a grafika, mind külön, számára sok esetben átláthatatlan terület. Várható volt, hogy ez így alakul, így felkészülten hegeszthette a világ egyik legjobban várt játékmotorját.

Ja, ami még fontosabb, az az, hogy azt is elmondta, hogy a Doom 3 már nagyon közel van.

-=Flatline=-





Ha voltatok már olyan helyzetben, hogy éjjelente szüleitek az ajtón dörömbölve adják tudtotokra, hogy most már ideje lenne lefeküdnötök, nem pedig a gépet nyüstölnötök még hajnali 3-kor is (még az sem számít nekik persze, hogy épp sikerülne végre összehozni a leszbi csókot a Singlesben...), vagy az, hogy az iskolában/munkahelyen/oviban nem azzal foglalkoztok, amivel kellene. Ábrándozva rajzolgattok csapatlogókat, és próbáljátok kitalálni a következő esti küzdelem nyerő stratégiáját, persze mindezt úgy, hogy közben fittyet hánytok a mellettetek ülő, fülig szerelmes titkárnőre/Arankára, aki fészkelődve próbálja magára vonni a figyelmeteket. Ha csak a játékon jár az eszetek, az nem baj, de a mindennapos teendőket azért ne hagyjátok félbe, higgyétek el, hogy nem lenne jó, ha az életetek játékkal töltött ideje csakis a fiatalságotokra koncentrálódna, mivel később képtelenek lesztek a rossz jegyek/eredmények miatt elhelyezkedni (éppen ezért folyton gürcölni kevés pénzért, játékidő ohne), ahelyett, hogy kicsit jobb mértékkel szabadítgatnátok a királylányokat most, majd később megint egy kicsit, aztán megint, és így tovább, míg már a kandalló mellett fogtok gépezni az unokáitok társaságában...

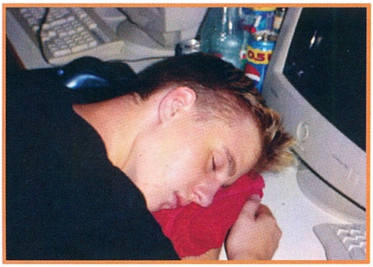
KÖZÖS ÜLÉS

Klánosan szép az élet

Ha még szex közben is arra gondoltok, hogy vajon a haverjaitokkal este/délután/a legközelebbi LAN-on milyet fogtok aprítani, az baj. Az még hagyján, hogy nagyon kevés embernek támad erekciója egy szép fejlövés láttán (ezek lesznek később potenciális Silent Hill forgatókönyvírók...), de a barátnőtök/barátotok is észreveszi majd, hogy baromira nem arra koncentráltok, amitől csúszik a téma.

Ilyenkor kell megtalálni azokat az embereket, akikkel együtt űzheted azokat a dolgokat, melyeket fontosnak tartasz az életben. (Az előbbi laza testmozgás persze nem tartozik ide, arra még mindig a barátnő/ázsiai ülőbaba a legjobb...) Eljött hát az ideje, hogy klánt alapítsatok a barátaitokkal, vagy játékosként keressetek egy számotokra szimpatikus közösséget, és ragaszkodjatok hozzájuk.

Biztos sokan hallottatok már különböző klánokról. Gyakorlatilag ez a fedőneve bármilyen olyan csoportnak, amelynek tagjai sűrűbben játsszák az általuk kiválasztott játékot/játékokat, ezáltal nem szokványos szintre fejlődve a játéktechnikai tudásban. Mindegyiknek saját szabályzata van, ami ellen szabad és lehet is véteni, csak nem biztos, hogy a csapattársaitok szeretni fognak, amennyiben egyáltalán engednek játszani, ha nem vagytok szimpatikusak a viselkedésetek miatt. Jól gondoljátok meg, hova csatlakoztok, de mindenképpen van értelme, hamarosan kiderül, hogy miért.



Az alapok. Felvételizned mindegyik klánba kötelező, ami annyit tesz, hogy egy vénebb ribanc játékos leteszteli, hogy tudsz-e egyáltalán ugrani, lőni, sakkozni, hímezni, amire épp szükség van az adott játékban. Már az első pillanattól kezdve érdemes tisztelettel közeledni bárkihez, aki a kiszemelt klánod tagja. Nagyon sokszor gond van a fiatal játékosokkal, akik többnyire a legtehetségesebbek. Szerintem nagyon sokan vagytok kiváló játékosok az adott területen, de a hozzáállás sokkal fontosabb bárminél. Szerényen a legjobbnak lenni sokkal kifizetődőbb, mint üvöltözve, anyázva, csalózva rikongatni, és ásni el az adott neveteket egy életre.

Fontos kell legyen számotokra a nevetek és az ahhoz történő ragaszkodás. Ez mondjuk vitatott, de az én véleményem az, hogy amint eljuttok oda, hogy nem csak a lakásotokban ismernek rátok, hanem esetleg az interneten, vagy lan partykon is, eljön az ideje, hogy leüljetek, és végiggondoljátok, milyen nevet választotok magatoknak. Teljesen mindegy, hogy Jocó, Dudus, Ribi, vagy Flatline néven játszotok, ha egyszer eldöntöttétek, hogy mit fog látni ország-világ, maradjatok mellette életetek végéig. Ezzel eleve ösztönzitek magatokat arra, hogy emberien viselkedjetek mindenkivel, úgy, ahogy elvárjátok, hogy veletek viselkedjenek adott esetben.

Ha a felvételitek sikeres, netán sikerült egy-két házilag gyakorolt manőveretekkel és korrekt hozzáállásotokkal (az előzetes beszélgetés szintén fontos, akár telefonon is megtörténhet, ezzel a net személytelenségét megkerülve, de ez ritka, az írásos csevely általában elegendő...) lenyűgöznötök a felvételiztetőtöket, belecsöppentek (még nem végérvényesen) egy olyan világba, ahol sok barátot és még több ellenfelet (a jó értelemben) fogtok szerezni magatoknak. A nevetek elé kerül a klán előtagja, mögé pedig a kis t betű, ami a trainee (újonc) státuszt jelzi, ergo még nem 100%-os kléntag, de a próbaidő letelte után, megfelelő elbírálást követően teljes értékű falkataggá váltok. (Pl.: [HuNt]Gombócka, vagy akár Pörköltszaft_=[ISFt]=)

Hamarosan újra nálam a labda, most lapozzatok, és nézegessétek a képeket is néha!

-=Flatline=-

MI ÚJSÁG A KÁOSZ VILÁGÁBAN?

E havi DVD mellékletünkön megtalálható a Cherubion Könyvkiadó által fejlesztett A Káosz Világa Szerepjáték Alapkönyv legújabb, javított verziója PDF-formátumban, melyet a kiadó ingyenessé tett a játékosok számára. Ezzel kapcsolatban kérdezzük Nemes István írót, a Cherubion vezetőjét.



Miért döntöttetek úgy, hogy a KRPG alapkönyvet ingyenesen elérhetővé teszitek?
Tudom, nehéz elhinni, de mi, akik a Cherubionnál hosszú évek óta munkálkodunk – beleértve az írókat, a szerkesztőket, a grafikusokat és a lelkes segítőinket – nem a profitra hajtunk. Persze, nyereséget kell termelnünk ahhoz, hogy a kiadó létezni tudjon, ám az elsődleges cél nem a pénzszerzés. Valamennyien régóta elkötelezett szerepjátékosok vagyunk, s tudjuk, hogy kevesen képesek annyi pénzt áldozni erre a hobbijukra, mint amennyit szeretnének. Ezért döntöttünk a javított kiadás ingyenes közzé tétele mellett. Így bárki, akit érdekel, megismerkedhet vele.

A Cherubion kiadó egyik sajátossága régtől fogva, hogy nagyszámú kötettel van jelen folyamatosan a hazai fantasy, illetve sci-fi piacon. Idén azonban mintha kevesebb kiadvánnyal jöttetek volna ki eddig. Mi ennek az oka?
A kiadó tizennégy éves működése alatt több mint háromszáz könyvet adtunk ki, külföldi és hazai szerzők műveit vegyesen, az elmúlt években havonta 3-4 kötettel is kirukkoltunk. Ez a tempó folyamatos küzdelmet jelentett a határidőkkel. Én személy szerint egy kissé belefáradtam a folytonos hajszába, és a segítőim, írótársaim hasonlóképpen. Közös döntés volt a stábtól, hogy lassítunk egy picit, és visszatérünk ahhoz az elvhez, amelyikkel eredetileg indultunk: kedvtelésből, szívből akarunk írni, nem pedig a határidők szorításában.

A kiadó legsikeresebb könyvei mindig is a Káosz-regények voltak. A rajongók azonban jó ideje nem értenek egyet abban, hogy a komolyabb, keményebb hangvétel felé, avagy humoros irányba menjenek el Skandar Graun kalandjai. Te milyen irányba vinnéd legszívesebben a Káosz-sztorikat?
Valóban megoszlanak a vélemények. Van, aki száműzné a humort a Káosz-regényekből, mások pedig épp azt tartják, hogy a humor adja meg a Skandar Graun-történetek sajátos ízét. Én alapvetően imádom a lazább fogalmazásmódot, a kifacsart helyzeteket, a mókás karaktereket és a meghökkentő szójátékokat. A tapasztalat viszont az, hogy azok a műveim, amelyekben kevesebbet poénkodok, valamivel kelendőbbek.

Jelenleg is Káosz-regényen dolgozol? Mi lesz a következő?
A napokban fejeztem be egy regényt, melyet felkérésre írtam a Rap Revü Rómeó c. film alapján. Most – kikapcsolódásként – fantasyt fordítok egy másik kiadónak, aztán a soron következő sci-fi antológiánk szerkesztése következik. Van egy félbehagyott sci-fi novellám, talán még azt is befejezem, s csak aztán látok neki az újabb Káosz-regénynek... de még nem döntöttem el, melyiknek. Valószínűleg a több éve beígért Káosz Dréniában v2.0-s verzióját fogom végre elkészíteni.

A legnagyobb visszhangot mindenképpen az úgynevezett Káosz shared-world kötetek kapták az utóbbi években. A Nordes, a Kondor, a Mágustorony meglepően pozitív visszhangot kapott. Mit kell tudni ezekről a kötetekről? Kik a szerzők? Lesznek-e még ilyen antológiák a közeljövőben?
A shared-world köteteink, azon túl, hogy egyazon világban játszódó írásokat tartalmaznak, általában összefüggő történetet mesélnek el. Az egyszerűség kedvéért: mintha egy regény különböző fejezeteit más és más írná. Ez persze a valóságban jóval bonyolultabb és összetettebb, hiszen mindegyik írás amellett, hogy szerves része az egésznek, önálló, szuverén alkotás, van eleje, van vége, van önálló tartalma – tehát nem csupán hézagtöltő epizód. Mint sejthető, egy ilyen kötet elkészülte rendkívüli együttműködést, sok-sok egyeztetést és gondos szerkesztőmunkát igényel. Mivel a Cherubionnál sok éve már összetartó írói stáb működik, melynek tagjai nem csak szívesen dolgoznak együtt, de a módját is tudják az efféle közös munkának, várhatóan előrukkolunk még jó pár meglepő koncepcióval az elkövetkezendő években. Természetszerűen épp az előkészítési és szerkesztési idő hosszúsága következtében évente egy- két kötetnél többre nincs lehetőségünk.

A Cherubionnál komoly szerepjáték-fejlesztői munka is folyik. Mi adta az ötletet?
A Káosz Világa Szerepjáték alapját természetesen a Káosz-regények alkotják, a háttér azokra épül. Egy évtizeden át írtam úgy regényeket, hogy a világról, ahol a félvér ork harcos-papom történetei játszódnak, csak vázlatos elképzeléseim voltak. Aztán az előző évezred végén a barátaim és az írótársaim unszolására – és lelkes önkéntesek segítségével – konkretizáltuk a világ történelmét, topográfiáját, a főbb jellegzetességeit, megalkottunk egy új szabályrendszert, kitaláltunk új fajokat és szörnyeket, kidolgoztunk új varázslatokat és képzettségeket. Szóval, még előbbé tettük a Káosz Világát. Az alapkönyvet 2000 nyarán jelentettük meg, s most ennek a javított, újratördelt, kiegészített magyarázata található PDF-formátumban a DVD mellékleten.

Várható folytatás?
Már csaknem teljesen elkészült a Nordes c. kiegészítőnk, és a Bestiárium munkálatai is a végső fázisban járnak. Elképzeléseink szerint ezek is, valamint az ezt követő szerepjáték-fejlesztéseink is díjtalanul hozzáférhetők lesznek – hamarosan!

Nem titok, hogy a Káosz Szava alapján – nemzetközi összefogással – számítógépes játék készül. Nagyon sok helyen jelentek meg erről cikkek, képek. Hol tart a fejlesztés?
Erről egyelőre csak annyit mondhatok, hogy a Word of Chaos fejlesztése folyamatban van, de a pontos részletekről és a megjelenés dátumáról nálam illetékesebbeket kell kérdezni. Szerintem egyébként elég jól állunk, de a végeredményről úgyis a játékosok mondanak majd véleményt... Azt azért elárulom, akad még munka bőven.

Úgy tudom, folynak más fejlesztések is...
Igyekszünk. Fejlesztés alatt van az új honlapunk, mely gyorsabb, informatívabb és modernebb lesz, mint a mostani (amit persze a jelenlegihez képest nem nehéz elérni), készül a „Káoszaréna" kártyajáték számítógépes változata, és idén, február végén elindult az évek óta fejlesztett „A Káosz Világa" internetes levelezős játék is, szóval nem unatkozunk...

Köszönjük az interjút!

MOZI

Hős

Eredeti cím: Ying xiong **Forgalmazó:** InterCom
Mozibemutató: 2004. május 6.

A hét királyságra szakadt Kínában az uralkodók évszázadok óta harcolnak egymással a hatalomért. Most mégis eldőlni látszik a küzdelem: a legerősebbnek számító Csin-dinasztiának már nem kell sok ahhoz, hogy legyőzve ellenfeleit egyeduralomra tegyen szert. A Kínai Birodalom leendő császárára ellenfelei a legjobb bérgyilkosokat küldik, de eddig kivétel nélkül kudarcot vallottak. Három legendás harcos, Törött Kard (Tony Leung Chiu Wai), Repülő Hó (Maggie Cheung Man Yuk) és Ég (Donnie Yen) szövetsége talán sikerre viheti a küldetést. A király, felmérve a veszély nagyságát, felbecsülhetetlen értékű kincset ígér annak, aki megöli üldözőit. Tízévnyi sikertelen próbálkozás után bizonyítékokkal a kezében feltűnik a palotában Névtelen (Jet Li), hogy beszámoljon arról, hogyan tudta az orgyilkosok életét venni. A tavaly legjobb külföldi film kategóriában Oscar-díjra jelölt történelmi eposz eddig minden idők legdrágább kínai produkciójának számít. A rá költött tetemes összeg az alkotás minden kockáján meglátszik: a lenyűgözően koreografált összecsapások könnyfakasztóan szépek, a tömegjelenetek pedig olyan monumentálisak, hogy azok bátran felveszik a versenyt A gyűrűk ura-trilógia bármely jelenetével. A Hős kihagyhatatlan és minden bonnyal feledhetetlen filmélmény, melyre remélhetőleg idehaza is sokan kíváncsiak lesznek.

★★★★★



21 gramm

Eredeti cím: 21 Grams **Forgalmazó:** SPI
Mozibemutató: 2004. május 20.

A halálos beteg Paul Rivers (Sean Penn) életét csak szívátültetés mentheti meg. Felesége (Charlotte Gainsburg) a tragédia bekövetkezte előtt mindenáron gyereket szeretne tőle, de a férfi nemet mond a kérésre. Egy váratlan telefonhívás megváltoztatja az életüket, ugyanis megérkezett a kórházba a várva várt szív. A donor egy autóbalesetben gyerekeivel együtt elgázolt férfi, akinek felesége, Christina (Naomi Watts) bánatában hosszú idő után újra a drogokhoz nyúl. Mivel Paul élete a műtét után is válságba van, a megváltást abban reméli, ha megtudja, kinek köszönheti a szívét. Felkeresi az özvegyasszonyt, aki arra kéri, végezzen szeretteinek gyilkosával (Benicio Del Toro). A mexikói Alejandro González Iñárritu Korcs szerelmek című, újító erejű moziját díjesővel halmozták el – teljes joggal. Három év kihagyást követően szerencsére most második nagyjátékfilmjével sem okoz csalódást: az immár Amerikában forgatott 21 gramm bemutatkozó rendezéséhez hasonlóan több, egymáshoz kapcsolódó sorsú ember tragédiáját mutatja be. A meglehetősen depressziós hangvételű mű végig kézi kamerával dolgozik, és az időben történő ugrálással eléri, hogy érdeklődésünk egy pillanatig se lankadjon.

★★★★★



DVD

A postás mindig kétszer csenget

Eredeti cím: The Postman Always Rings Twice
Forgalmazó: Warner Home Video
Lakossági DVD megjelenés: 2004. április 20.

James M. Cain regénye, A postás mindig kétszer csenget számtalan nagy rendezőt ihletett meg, de gyökeresen eltérő látásmódjuk miatt érdemes közülük többet is szemügyre venni. A legendás olasz direktor, Luchino Visconti első munkája, a Megszállottság is ezen a regényen alapszik, ám ne feledkezzünk meg Bob Rafelson 1981-es átiratáról Jack Nicholson és Jessica Lange főszereplésével, vagy az 1998-as Magyar Filmszemle fődíjasáról, Fehér György zseniális Szenvedélyéről. A sorból némiképp kilóg a most DVD-n is hozzáférhető változat, lévén ízig-vérig hollywoodi moziról van szó, a kor legnagyobb sztárjaival, John Garfielddel és Lana Turnerrel.
Tay Garnett megbízható filmgyárosként, vélhetően mindenféle komolyabb koncepció nélkül látott neki a munkának némileg megszépítve a két gyilkos történetét.

★★★☆☆



Extra gyanánt a DVD-re fotógaléria, mozielőzetes, továbbá Richard Jewell filmtörténész bevezetője és egy John Garfielddel foglalkozó dokumentumfilm került.

★★★★☆



Dr. Jekyll és Mr. Hyde 2 film 1 lemezen

Eredeti cím: Dr. Jekyll and Mr. Hyde – Double feature
Forgalmazó: Warner Home Video
Lakossági DVD megjelenés: 2004. április 20.

Jelen DVD igen dicséretes vállalkozás: a megannyi Dr. Jekyll és Mr. Hyde-átirat közül ugyanis kettő is került a lemezre, méghozzá minden bizonnyal a két legjobban sikerült darab. Az 1931-es film a történet első hangos változata, mely Oscar-díjat hozott a főszereplő Fredric March-nak. Igazi jelentőségét azonban az átváltozás-szekvenciának köszönheti, Jekyll Hyde-dá formálódása ugyanis technikai szempontból forradalminak számított a maga idejében.
A tíz évvel később Victor Fleming (Elfújta a szél) rendezte Ördög az emberben már igazi szuperprodukció, mely inkább a jellemábrázolásra helyezi a hangsúlyt kiváló lehetőséget adva ezzel Spencer Tracy, Ingrid Bergman és Lana Turner számára a brillírozásra.

★★★★☆

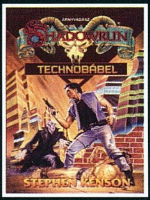


A képminőség közepes, az egyedüli extra egy mozielőzetes '41-es változathoz.

★★★☆☆

Stephen Kenson: Technobábel

Beholder Kiadó (2004)



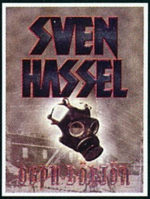
A szerző először rukkolt ki önálló regénnyel, és mondhatom, rendkívül kellemes meglepetést okozott. Bár az írásban már van tapasztalata, hiszen ő írta a „Portfolio of a Dragon", a „Super Tuesday!" és az „Underworld Sourcebook" játék-kiegészítőket.

Regényében olyan szereplőkkel is újra találkozunk, akiket a négy évvel korábban, más szerzők tollából íródott „Fekete Madonna" című regényben ismerhettünk meg. A bonyodalmat pedig ismét a multinacionális cégek gátlástalansága okozza, ami számos embert, sőt, talán az egész világot pusztulásba döntheti, hacsak valaki, mondjuk egy amnéziás technosámán nem tesz valamit – de nagyon gyorsan.

★★★★☆

Sven Hassel: OGPU-börtön

Aquila Könyvkiadó (2004)

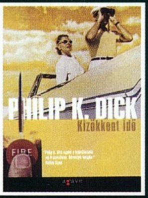


Ez már a tizenharmadik történet, amelyet a szerző saját élményeiből építkezve megoszt velünk. A korábbi regényekből megismert, sokat próbált büntetőszázad katonái ezúttal is olyan helyzetben találják magukat, ahová normális ember nem kívánkozik.A fiúk ugyanis azt a parancsot kapták, hogy bármi, szó szerint bármi áron foglalják el a dombtetőn fenyegetően és bevehetetlenül álló épületet. Ők, akik már hozzászoktak a vérhez és a halálhoz, most mégis úgy érzik, hogy a pokol kapuját kell megostromolniuk, amelyen csak holtan, megcsonkítva, vagy vérengző őrültként juthatnak át. Bár egyesek szerint sokszor már így is kifordulnak emberi mivoltukból.

★★★★☆

Philip K. Dick: Kizökkent idő

Agave Könyvek (2004)



Szerintem mindannyian ismerünk olyan embereket, akik azt hiszik magukról, hogy körülöttük, vagy épen értük forog a világ. Az ő figyelmükbe különösen ajánlanám a már-már látnoki képességű Philip K. Dick regényét, amelyből kiderül, valójában nem is olyan kellemes és biztonságos érzés, ha minden körülöttük forog.

Erre a következtetésre jut ugyanis a történet főszereplője – Ragle Gumm – is, aki 1959-ben egy álmos amerikai kisvárosban fejtegeti kedvenc napilapja rejtvényeit, aztán egy szép napon rádöbben, valami nagyon nincs rendben. Szeretne rájönni, mi is történik valójában, amikor megtippeli, „Hol Lesz Legközelebb A Kis Zöld Emberke"?

★★★★☆

Ian Watson: Az Úr Világa

Beholder Kiadó (2004)



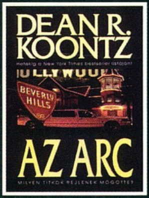
Ian Watson neve az olvasók legtöbbje számára egyet jelent a Warhammer 40000 világában játszódó regényeivel (Inkvizítor, Űrgárdista, Harlekin, Káoszgyermek), most azonban egészen más oldalát mutatja be rajongóinak – vagy éppen mindazoknak, akik szeretik az eseménydús, mégis elgondolkodtató sci-fi történeteket, amelyekből néhány éve még óriási hiány volt.

A regényben – bár köze nincs a Warhammer történetekhez, ráadásul jóval korábban, 1979-ben íródott – már feltűnnek azok a különleges, sokszor bizarrnak tűnő képi megoldások, amelyeknek továbbfejlesztett változatai olyannyira jellegzetessé tették a már említett univerzumot.

★★★★☆

Dean R. Koontz: Az Arc

Animus Kiadó (2004)



Mindig megvan az esélye annak, hogy ha valaki világhírű, felkelti egy beteg elme érdeklődését. Ilyen esetben az az egyetlen lehetősége, ha megfelelő képességű emberekkel veszi körül magát.

Koontz legújabb regényében egy olyan ember tevékenységét ismerhetjük meg, aki a káoszban reméli megvalósulni az új világrendet. Ennek érdekében apró és kicsit nagyobb szabású tetteket, mondhatni bűncselekményeket követ el.

Még jó, hogy vannak emberek, akik szeretnék megakadályozni abban, hogy tervét megvalósítsa. Ám lehet, hogy azoknak az embereknek szükségük lesz titokzatos őrangyaluk segítségére ahhoz, hogy ép bőrrel megúszhassák az egészet.

★★★☆☆

A Káosz Hősei (fantasy antológia)

Cherubion Könyvkiadó (2004)



Történetek a két lábon járó pestis egykori cimboráiról – így szól a hét elbeszélést tartalmazó kötet alcíme, és ez tökéletesen fedi is a valóságot. Végre megismerhetjük már tizennégy éve (!) szeretett hőseink (Valdemar, Vrun, Felius atya, Kvanar, Marléna, Telkontar, Arachar, Yamael és a többiek) előtörténeteit. Lassan, ízlelgetve érdemes olvasni e sorokat, próbálva nem falni a betűket, hiszen a régi kedvenc, az alapregény így „kibővülve" egészen új tartalmat nyerhet...

Érdekesség, hogy az antológia készítésekor két tervezett történet is különálló regénnyé nőtte ki magát, melyeket reméltőleg még idén elolvashatunk.

★★★★☆

Ninja Gaiden

Szeretted a Last Ninját C-64-en? Eleged van a beígért PC-s folytatás késlekedéséből? Felejtsd el, itt van minden idők legjobb ninja játéka, a Dead or Alive 3 alkotóitól, a Ninja Gaiden. Sajnos csak Xbox-tulajdonosok élvezhetik ezt a frenetikus akciójátékot, és még ígéret sincs PC-s vagy PS2-es átiratról. A grafikája és az animációja egész egyszerűen fantasztikus, ilyen minőséget tényleg csak a megszállott japán fejlesztők képesek kihozni az Xboxból. Elképesztően hangulatos, összetett és kiválóan játszható játékot kapunk, mely közel 60 óra tiszta játékidővel rendelkezik. És akkor még nem beszéltem a rejtett lehetőségként előhozható Ninja Gaiden első és második részéről. Ezért a játékért érdemes Xboxra beruházni, különösen most, amikor 150 dollár (kb. 30000 Ft) alá csökkent az ára az USA-ban. Kihagyhatatlan!



★★★★★



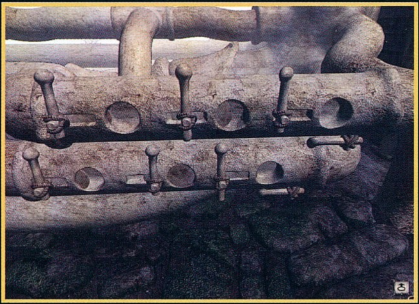


SYBERIA 2

A három utas mélázva zötyölődött a következő állomás felé. Az öregembert gyermekkori balesete óta két dolog éltette: óramű-gépezetek alkotása és eljutni a mesebeli Syberiába, a kék fű és a mamutok szigetére. Oscar, a masiniszta helyzete egyértelmű volt. Bár programozása lehetővé tette az önálló gondolkodást, gépszíve minden kettyenésével egyre erősödött a gazdája iránt érzett felelőssége és szeretete. A fiatal ügyvédnő volt az egyetlen, aki maga sem tudta, mit keres a vonaton, hisz New York-i lakásában lenne a helye, nem pedig a hóborította oroszhon kellős közepén, mégis úgy érezte, sokkal inkább otthon van ezen a vidéken ezek közt az emberek közt, mint a városi dzsungel érzelemmentes világában.

A szokásos kitérő. Miután a vonat behajtott az állomásra, mechanikus motorja kattogva fékezte le a gépet a felhúzatron előtt. Kate már rutinszerűen szállt ki a kocsiból, hogy a kerék és a kar együttes használatával felkészítse a járművet a továbbhaladásra, ám legnagyobb meglepetésére Oscar még ezt követően sem volt hajlandó folytatni az utat. Kissé szégyenkezve döbbent rá, hogy a gépemberrel ellentétben neki szüksége lesz a kályha nyújtotta melegre az örök fagy világában, ám a szenes vagon alján heverő pár rög egy napra se lenne elegendő.
Odalépett a töltőmatronhoz, de hiába húzkodta a kart, az csak nem akarta megosztani vele tartalmát. Bízván benne, hogy az állomásfőnök orvosolni tudja a gondját, belépett az irodába, de az újonnan alkalmazott ex-ezredes még csak az „ügyféllel beszéljünk barátságosan" részig jutott a munkaköri leírásában, a „segítőkészség alapfokon" fejezet váratott magára. Kate meg se lepődött rajta, hogy megint a saját kezébe kell vennie az ügyet. Már indult volna lefelé a lépcsőn, csakhogy vaskapu állta útját. Természetesen az ezredes nem tudta átadni a kulcsot, mivel nemrégiben elvesztette, mikor a töltőmatronnál játszadozott vele. A lány kezdetben még bízott benne, hogy a kulcs nem esett le az alsó szintre, de végül kénytelen volt a korláton áthajolva megszólítani az odalent tébláboló kislányt. Ez alkalommal ráragyogott a szerencse, épp Malka találta meg a kulcsot, ám csak pár szem cukorkáért cserébe volt hajlandó átadni. Kate sóhajtva ment be az állomásfőnökhöz, ahol az asztalról elemelt apró kulccsal kinyitotta az oszlop mögött álldogáló automaták perselyét. Az így összegyűjtött érmékkel vásárolt pár szem cukrot, majd visszasietett Malkához. (Igen bölcsen úgy döntött, a halszagú édességet mélyen a zsebébe süllyeszti, és inkább a rózsaszín darabokkal próbál szerencsét.)

Olajháború. A kulcs birtokában végre kideríthette, mi a baja a gépnek: csupán a benzin fogyott ki belőle. Magához vette a kannát, majd elindult üzemanyagot szerezni. Malkától kapta a tippet, hogy talán a Bourgoff testvérektől hozzájuthat pár literhez, de jó lesz, ha vigyáz velük, mert a fiatalabbik fivér közismert szélhámos. Ez hamarosan be is bizonyosodott, mikor a kapujukon becsöngetve szóba elegyedett vele; Iván a háttérben pöfögő gép hangja ellenére is tagadta, hogy lenne benzinjük.
Ezek után a lány nem tépelődött mindenféle erkölcsi dilemmákon, a kerítés mentén a helyi cirkusz poszte-





réhez ment, mely reklámozás mellett a lécek közt tátongó rést hivatott eltakarni. Letépte a papírdarabot, aztán az alkalmas pillanatot kivárva elosont a fivérek háta mögött. A ládákhoz érve az egyikből bánatos szempárt látott kikandikálni. Hirtelen ötlettől vezérelve szélesre tárta az ajtaját, melyen át a világ talán legrusnyább kutyája rontott elő vidáman ugrándozva, míg Iván üldözőbe nem vette. Most már senki sem állt Kate és benzin közé, kicserélhette a magával cipelt üres kannát a telire, aztán gyorsan kisurrant a kerítés résén át megitatni a töltőmatront.

Hans nyomában. Alighogy Kate végzett a szénrakodással, irdatlan csörömpölés közepette megérkezett Oscar, és izgatottan jelentette, hogy Hansnak nyoma veszett.



A lány aggódva indult a keresésére, és ismét Malkától kapott útbaigazítást, aki a cirkuszba látta bemenni az öregembert.

Valóban ott volt, a mechanikus lovakat próbálta megjavítani, ám egyszer csak teljesen elhagyta az ereje, és ájultan hanyatlott a földre.

Kate izgatott rohangálásba kezdett, először biztonságba helyezte barátját a vonat fülkéjében, majd megpróbált orvost keríteni. Csakhogy ezen az isten háta mögötti vidéken az emberek sokkal inkább hagyatkoztak házi praktikákra, se az ezredes, se Cirkos, se Malka nem tudott segíteni neki. Mint megtudta, egyedül a hegytetőn élő szerzetesekre számíthat, nekik nagy gyakorlatuk van a lélek és a test nyavalyáinak meggyógyításában. Csakhogy hozzájuk nem egyszerű bejutni, előbb ki kell állnia pár próbát.

Behatolás a monostorba. Legelőször is melegebb ruhát kell szereznie, mint arra rögtön rájött, mikor rátért a Bourgoffék területe mögött induló ösvényre. Gyorsan visszasietett az ezredeshez, aki felajánlotta neki kinőtt szőrmeruháját. (Bizonyára ingyen sztriptízre számíthatott a vén kecske, de csalódnia kellett, Kate a vonat mosdóját választotta átöltözésre.)

A következő feladat már nehezebbnek bizonyult, meg kellett győznie a szerzeteseket, hogy engedjék be a falak közé. Ám hiába rángatta a csengőt, azok rá se hederítettek. A tóparton mosogató baráttal se jutott sokra, annak szemmel láthatólag teljesen elment az esze, csak a koszos csuhák tisztítására és valamiféle legendás madár megkeresésére tudott koncentrálni.

Dühösen csörtetett vissza a városba, ahol Cirkos és Malka újabb információkkal szolgálhatott.

Mint kiderült, Malka a lélek lepleinek őrizője, amolyan jó nedvszívó képességű törölközőké, melyeket a betegek arcára terítve a főapát el tudja dönteni, milyen kezelésre lesz szükség. Bár Kate meggyőződése szerint az ily módon levonható egyetlen következtetés az, hogy a paciens rettenetesen izzad, mégis elugrott a Malkától kapott érmével a lepeltartóhoz, majd a törölközővel visszatért Hanshoz, hogy szerencsét próbáljon.

Aztán beugrott az állomásra madárcsalogató sípot kunyerálni az ezredestől, és csak új kincsei birtokában tért vissza a monostorhoz.

A tóparti barát figyelmét nem volt nehéz elterelni az ezüst síppal, így az alkalmat kihasználva magára ölthetett egyet a kevésbé koszos csuhákból. Új álcájában könnyedén át tudta verni a kapuőrt, aki tétovázás nélkül beengedte.

Csak magadra számíthatsz. Kate első útja az apáthoz vezetett a kápolnába. A megszállott illető kezdetben mindenféle segítséget megtagadott, sőt, ki is akarta hajítani a lányt, ám annak rábeszélését hallgatva végül hajlandó volt megtekinteni a leplet. Fogalmam sincs, mit láthatott, mindenesetre azonnal Hansért küldetett, majd bedugta egy cellába, és kijelentette, az öreg meg fog halni. Szép, pont ez kellett szegény Kate-nek, még szerencse, hogy ő nem abból a fajtából való, aki ilyen könnyen feladja a harcot. Amint tudott, a barátjához sietett beszélgetni vele, ám egyszer csak zajt hallott az ajtó felől. A tóparti szerzetes hallgatózott ott nagy ügybuzgalommal, ám lebukását látván magába szállt, és átnyújtott egy tekercset meg egy üveglapot, mondván, ezek a lány segítségére lehetnek.

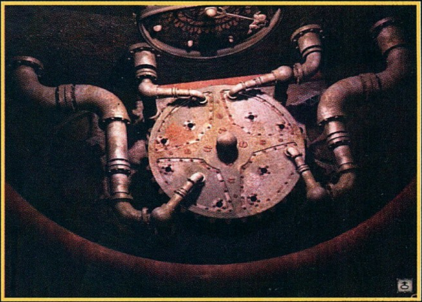
A tippek nem sokat mondtak Kate-nek, mégis azonnal nyomozni kezdett. Először a kápolnába ment, hátha ott lesz szüksége a lapkára, de ott a freskókon kívül nem talált semmi használhatót. A bal oldali azonban felkeltette az érdeklődését, a szent karja körül lepattogzott festék mintha valami régi ábrát rejtett volna.

Magához vette a cellák mellett felejtett vödörből a



mosókefét, és azzal dörzsölte le a maradék festéket. Az ábra nem sokat mondott számára, de halványan emlékeztette a könyvtárban lévő lámpák elhelyezésére. Oda sietett, és elkezdte meggyújtogatni a lámpákat. A kép alapján a padlóra festett kereszt felső csúcsánál kezdte, majd mindkét irányban kihagyott kettőt, és csak az azokat követő kettőt lobbantotta lángra. Amint ezt megtette, az emeleten feltárult az íriszablak, és ragyogó napfény töltötte meg a termet.

Rövidesen rájött, hogy ennek nem csupán esztétikai szerepe van, a résbe tökéletesen beleillik a szerzetestől kapott füstüveg. Már csak a nyílást kellett megfelelően szabályozni, hogy a kívánt mértékben engedje át a fényt, ezért ehhez a legalsótól kezdve óramutató járásával megegyező irányba haladva becsukdosta az ablak szárnyait. Ekkor a polcok közt egy mamut sziluettje jelent meg, melynek szeme tit-





kos rekesz gombját rejtette. Így került a birtokába Alexei Tukianov naplója, az egyetlen szerzetesé, aki valaha eljutott Syberiába.
A megfakult lapokat végigpörgetve a lány rengeteg hasznos információ birtokába jutott, aztán magához vette a youkol relikviát, és hozzáfogott a könyvből megismert gyógyfőzet elkészítéséhez.

A lélek gyógyírja. Az egyik összetevő egy különleges növény termése, mely csak sírokon nő. Ezt értelemszerűen a temetőből lehet megszerezni, ezért Kate következő útja oda vezetett, de útközben még magához vett egy pár metszőollót az udvaron felejtett talicskáról. Ezzel levágott pár ágat, aztán a monostor bejáratánál látott gyertyaöntőhöz ment.
Noha városi élete során soha nem foglalkozott ezzel, Kate könnyedén kitalálta, hogy működik a gépezet. Először a fújtató karját meghúzva felizzította a parazsat, majd a növényt a tartályba szórta, az öntőformát kinyitva belehelyezett egyet a láncra függesztett kanócokból. Újra bezárta a formát, és végül a csapot megnyitva teletöltötte forró viasszal.
A gyógyírral azonnal Hanshoz sietett, ahol a gyertyát a relikviába helyezve egész éjjel virrasztott barátja fölött.
Igyekezetének megvolt a jutalma, az öreg reggelre magához tért, és bár lábra állni még gyenge volt, a közvetlen életveszélyen már túljutott.
Most már csak egy gond adódott, a mihaszna apát nem nézhette tétlenül, hogy valaki meghazudtolja. Ha ő egyszer azt mondta, valaki meg fog halni, az meg is hal, még ha a saját kezeivel kell kitekernie a nyakát. Kate-nek valamiféle menekülési eszközt kellett találnia, mielőtt a szerzetesek figyelmeztetik vezetőjüket, ezért a kápolnába osont, ahol az oltárról elemelt kulccsal kinyitotta a harangtorony ajtaját.
A harangok kongását hallva az összes szerzetes a helyszínre sietett, ezáltal elegendő időt hagytak a két barátnak, hogy a temetőben lévő koporsóba ülve leszánkázzanak a hegytetőről.

Búcsú a várostól. Immár csak egy feladat várt a kalandorokra, Cirkos mester lovainak megjavítása. Hans elkészítette a mechanikus szívet, melyet Kate-nek csak be kellett ültetnie a gépezetbe. Először felhúzta a rugót a középső kallantyú háromszori elforgatásával, majd bekötötte a csöveket. A felső kettőt és a jobb alsót a legfelső lyukba, a negyediket pedig a középsőbe.
Amint ezzel végzett, kisebbfajta földrengést, érzett és a vonat dübörgő hangjai ütötték meg a fülét. Inaszakadtából rohant a pályaudvarra, de már csak apró, távoli pont jelezte barátai útját.
A sínek melletti kart megrántva elővarázsolta ugyan a kis kocsit, amellyel utánuk eredhetett volna, de motor híján nem sokra ment vele. Tehetetlen dühében végül felhagyott a próbálkozással, és új ismerőseihez ment tanácsért.
Ismét a kislány bizonyult a legbölcsebbnek, folyamatos csacsogásában kiejtette a varázsszót, mely visszaadta a reményt Kate számára: mókuskerék!
A kocsin lévő kereket ugyan a világ legnagyobb vérmókusa se lett volna képes megmozdítani, ám nem jelenthetett kihívást az örökké energikus Youki számára. Remélve, hogy még ott találja, Kate a Bourgoff telepre szaladt, és valóban, megpillantotta a földön duzzogó kutyust. Az persze simán hagyta magát lekenyerezni pár szem halszagú cukorkával, még azt se bánta, ha cserébe órákon át lesz kénytelen kocsikázni.
A kaland folytatódott.



Hófödte hegységek. Oscarban időközben felmerült az ötlet, hogy telefonon próbáljon kapcsolatba lépni Kate-tel. Tőle tudta meg, hogy a masiniszta Iván cselszövésének áldozata lett, először bevette a mesét, hogy a lány nem akar velük tartani, aztán, mikor rádöbbent tévedésére, már nem tehetett semmit, a pasas erővel kényszerítette, hogy folytassák útjukat. Szerencsére volt annyi kurázsi a robotban, hogy kicsit lelassítsa a lokomotív haladását, így a felmentő csapat utol tudta érni. Csakhogy ez feltűnt Ivánnak, akkor aztán teljes gőzre kapcsolt, és lassítás nélkül robogott át az öreg vasúti hídon, mely recsegve omlott össze kis híján magával rántva az egész szerelvényt. A mozdony csak csodával határos módon maradhatott a síneken, ám előrehaladni már nem volt képes. Ezt látván Kate elindult, hogy megkerülje a szakadékot. A hűséges Youki vele tartott, míg meg nem pillantott egy szerencsétlen hódot, akit üldözőbe vett. Kate hiába próbálta visszatartani, rá se hederített, mígnem a lány összegyűjtött pár faágat a szakadék széléről, hogy azokat meggyújtva felolvassza az út menti kőrakásba fagyott halat.
Ezzel végre sikerült elcsalogatnia a kutyát, legalább annyi időre, hogy a hód befejezhesse a folyóparti fa kidöntését, mely hídként borult a víz fölé.
A lány hálát rebegve folytatta útját a távolban megpillantott vadászlak felé.

Medvelakoma. A ház teljesen elhagyatott volt, bár a rend arra engedett következtetni, a tulaj csak nemrég távozhatott otthonról. Mivel nem lehetett tudni,



mikor tér vissza, Kate kölcsönvette a polcra, az orosz baba mögé akasztott baltát, aztán kinyitotta az ajtót, hogy távozzon.
Életében nem rémült még meg annyira, mint ezt követően, mert hatalmas medve nézett vele farkasszemet. Gyorsan becsapta az ajtót, és remegve rogyott le a székbe.
Mikor kicsit összeszedte magát, kinézett az ablakon, de a rusnya dög még mindig odakint várt rá.
Elkezdte átkutatni a szobát, hátha sikerül valamit kiötlenie, és a polcon talált halászkönyvben meg is találta a megoldást. A medvék köztudottan imádják a narancsszínű lazacot. A lány magához vett egy pecás tégelyt, aztán a hátsó ajtón át lement a tópartra, ahol a csalik közül kiválasztotta a jobb fölső zöld békát. Ezt jobbra, az árnyékos részbe hajítva sikerült kifognia a halat. A könyv igazat mondott, ebédje végeztével a medve elégedetten cammogott vissza az erdőbe, megjegyezve a helyet, ahol nem csupán a kiszolgálás, de az étel is átlagon felülinek bizonyult.
Ha Kate olvasni tudott volna az állat gondolataiban, akkor se törődött volna vele, eddigre már úton volt a leszakadt függőhíd felé. A baltával levágta az egyik kötelet, majd azt a belógó fatörzs köré csavarva átlendült a túloldalra.



Régi jó barát. Miközben a vonat felé tartott, pár kavics pottyant elé az útra. Föltekintve Bourgoffékat látta a hegytetőn, amint megpróbálnak hozzávágni egy jókora szikladarabot. Rémülten próbált menekülni, de erre már nem volt szükség, mert szinte a semmiből lángoló repülőgép csapódott be oda, ahol egy pillanattal azelőtt még Igor és Iván ácsorgott.

A közvetlen veszélytől megmenekülve újfajta izgalom vett erőt a lányon, mert felismerte a roncsot: ez a valamelyik régebbi kalandja során megismert orosz asztronauta, Boris űrhajója volt.

Némi nehézség és a lábtámasznak használt balta árán feltornászta magát a hegytetőre, aztán a régi ismerős segítségére sietett.

A fickónak még sikerült becsapódás előtt katapultálnia, most egy faágon lógva lengedezett alkoholtól mámoros állapotban.

Bármennyire is kiáltozott, Kate-nek nem sikerült felébresztenie, talán a fülét letakaró fülhallgató szigetelő hatása miatt.

Bízva benne, hogy a rádió talán még működik, viszszatért a roncshoz, és addig állítgatta a legfelső és a jobboldali kapcsolókat, míg a kijelzőkön fel nem tűnt a 03 és 28 számpár. Az adatok birtokában átment a rádióállomásra, beállította frekvenciát, és jókorát visított a mikrofonba.

Ez megtette a hatását, szegény ürge majd kiugrott a bőréből ijedtében, aztán meg az ejtőernyőjéből ugrott ki, hogy leérjen a földre.

A két barát végre üdvözölhette egymást, és röviden elmesélhették egymásnak kalandjaikat. Az emberrablást hallva a pilóta azonnal felajánlotta megmaradt katapultülését, mint lehetséges szállítóeszközt, csak azzal bízta meg a lányt, hogy derítse ki a vonat pontos helyzetét.

Ehhez vissza kellett térnie a radarállomáshoz, ahol a torony tetején lévő kart kétszer elfordítva a délkeleti területet pásztázhatta végig. Ezután már csak be kellett kapcsolnia a kijelzőt, ahol a (80;17)-es koordinátáknál feltűnő pont egyértelműen jelezte a járművet.

Sínen vagyunk. A vonathoz érve mélységes csönd fogadta Kate-et. A legrosszabbtól tartva kutatta át a környéket, bízva benne, hogy barátai csak elrejtőztek, de végül a sínek mellett, egy hóbucka alatt találta meg Oscart. Szerencsétlen robot teljesen átfagyott, csak úgy csikorogtak acélizületei, Kate-nek ki kellett hoznia az olajoskannát a vagonból, hogy valamennyire rendbe tudja szedni barátját.

Ezt befejezve végre megtárgyalhatták a túszmentő akció részleteit.

Az egyértelmű volt, hogy jármű nélkül nem jutnának messzire, csakhogy Ivánék elvitték magukkal az egyetlen motoros szánt, a vagon pedig mozdíthatatlanul beszorult a sínek közé. Nem maradt más hátra, le kellett kapcsolni a kocsit, és csak a mozdonnyal menni tovább. Csakhogy már Oscar sem emlékezett, hol van a biztonsági kapcsoló, meg kellett keresni a tervrajzot, hogy abból bogarásszák ki.



Végül Kate akadt rá a panelra a mamutszobrot tartó kidőlt oszlop helyén. Mobiljáról felhívta a masinisztát, hogy oldja ki a zárat, aztán a két szélső és a középső pöcök elmozdításával lekapcsolta a szerelvényt. Az dübörögve zuhant a mélybe, de mire a felkavart hó leülepedett, a két utazó már messze járt.

A youkol falu kapujában. Az út rövidesen véget ért, a sínek eltűntek a közeli hegy oldalában. Természetesen Oscar nem volt hajlandó kimozdulni a szélvédett vezetőfülkéből, így megint Kate-re várt a feladat, hogy utánajárjon a teendőknek.



A vonattól nem messze Igort pillantotta meg, a fizikailag erősebbet, de szellemileg messze elmaradottabbat a testvérpár közül. A nagy melák elkerekedett szemmel vacogott a hidegben, és egyre csak szellemek átkáról hadovált a szél zúgását fülelve.

Kate rájött, hogy addig úgyse lesz képes normális válaszokat kicsikarni belőle, míg a zaj meg nem szűnik, ezért kiemelt egy rongydarabot a motoros szán csomagtartójából, és begyömöszölte azt az idegesítő hangot adó szobor száján.

Miután elmagyarázta Igornak, hogy elűzte a szellemeket, a méla óriás felpattant a szánra, és testvért meg hegymászó cipőt egyaránt hátrahagyva visszament a jó meleg otthonába.

A lány megkönnyebbülve vette tudomásul, hogy legalább az egyik bajkeverőtől megszabadult, de még mindig ott volt a rosszabb indulatú.

Vele is hamarosan találkozott, amint felmászott a jeges domboldalon, Iván ott várt rá hatalmas mamutagyarat lengetve.

Bizonyára bezúzta volna a lány fejét, ha az fel nem hívja Oscart telefonon, aki a vonat kürtjét megszólaltatva elég időre elterelte a gonosztevő figyelmét, hogy addig a lány elvághassa az agyarakkal megrakott szán kötelét. Ez azonban a tervvel ellentétben nem sodorta el ellenfelét, hanem lágyan megállt előtte.

Ennél több nem is kellett a jégpáncélnak, egyszeriben összeroppant, és szikrázó darabokban hullott velük együtt a lábuk alatt megnyíló mélységbe.

Szellemek birodalma. Kate zúgó fejjel tért magához. Noha arra számított, hogy a fagyos talajon ébred fel, puha bőrökből összeállított ágyon hevert. Gyorsan magára kapta a ruháit, majd elindult felderíteni a környéket.

A szobája előtt a youkol főnök várt rá. Annak ellenére, hogy a falu több száz kilométerre rejtőzik a civilizációtól, a pöttöm ember meglepően jól beszélte az angolt. Mint elmondta, már számított a lány érkezésére, a szellemek megsúgták neki, hogy hamarosan látogatója érkezik.

Kate megköszönte neki a vendéglátást, majd elindult megkeresni a barátját.

A főnök útbaigazítása szerint a dobok hangját kellett követnie, így jutott el a sámán barlangjáig. A hatalmas dobverők közt nem tudott átsurranni, ezért kénytelen volt trükköt alkalmazni. Visszament lakosztálya elé, és magához vett egy kisebb darab szarvasagancsot. A kút közelében talált egy bőrszíjat, melyet az agancs köré tekerve egyszerű parittyát eszkábált.

Ezzel tért vissza a sámánhoz, óvatosan célzott, majd egy kavicsot útjára engedve leverte a plafonról lógó hatalmas jégcsapot, mely a dobverőket működtető vízi gépezet lapátjai közé ékelődött megszakítva a dübörgést. Végre viszontláthatta barátját – noha nem sok öröme telt benne, az öreg rossz bőrben volt. Már



a gondját viselő sámánasszony is lemondott róla, pedig ő a szellemvilág nagyhatalmú ismerőjének számított, aki előtt nincs lehetetlen. Egyetlen módot látott csak a beteg megmentésére, ha valaki vállalkozik rá, hogy behatoljon álmaiba, és visszahozza őt. Természetesen Kate egy percet sem habozott, máris hozzálátott az előkészületek elvégzéséhez. A falról leakasztotta a vidám szellem maszkját, az asztalról pedig magához vette az imakereket. A kúthoz visszatérve megtöltötte a ráakasztott korsót vízzel, felkapta a földre pottyant dugót, aztán a zöldes fényben úszó barlang felé vette az irányt, ahol a legendák szerint az ősök lelke lakozik.

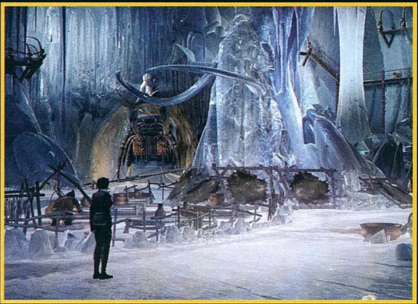
Összhangban a természettel. Amint remélte, a jégfal mögött megpillantotta a régebben már sikerrel alkalmazott gyógyhatású növény bogyóit. A gond csak az volt, hogy alig pár centi átmérőjű lyukon lehetett csak eljutni oda, melyet bizonyára a közelben játszadozó rágcsáló fúrt magának lakhelyül.
Remélve, hogy ügyesen terelgetve a kis pocok talán kihoz neki pár szemet, a dugóval elzárta a jobb olda-



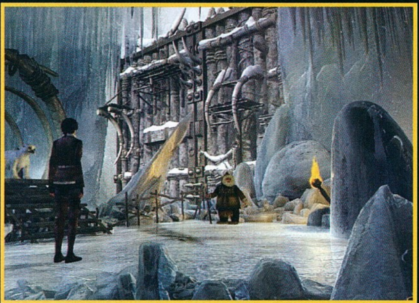
li üreg bejáratát, majd a hóbaglyok pihenőjéül szánt állványhoz lépett. Erre akasztotta az imakereket, mely megpörgetve huhogó hangot hallatott magához csalogatva az egyik madarat.
A pocok visítva menekült be a nyitva maradt üregbe, de hamarosan elakadt, amikor mélyebb járat elé ért. Addig nem mert átugrani fölötte, míg Kate át nem helyezte ez alá a fadugót, de akkor egész a függőleges járatig folytatta útját, ahol ismét megállt. Kate kénytelen volt bedugaszolni az alsó járatot, majd a vizes palackból feltölteni a folyosót a felső lyukon át.
A pocok ekkor ért el a növényig, és mint azt Kate remélte, meg is töltötte pofazacskóját bogyókkal. Már csak ki kellett csalogatni, ehhez viszont a youki karámtól kellett elhoznia a földön heverő halgerincek egyikét, mely a járatba gyömöszölve kiváló mászókát alkotott a kis állat számára.
Valószínűleg a rágcsáló is megunhatta az állandó molesztálást, mert a földre pottyanva kiköpte a bogyókat, így Kate visszatérhetett a sámánhoz elkészíteni a varázsitalt.

Álmok fogságában. A főzetből szállongó gázok percek alatt elkábították a lányt, és tudatát testéből kiszabadítva Hans Voralberg álmaiba repítették.
Abban a barlangban tért magához, ahol annak idején az ifjú Hans balesetet szenvedett. Magához vette a kicsiny mamutszobrot, mely annyi szenvedést és örömet jelentett a fiúnak, aztán elindult az automaton gyár felé. Útközben találkozott Annával, Hans testvérével, aki apja elől szökött a parkba, mert nem bírta nézni, ahogy a kisöccsével bánik. Csak azt várta, hogy negyed nyolc legyen, mert a precíz férfi mindig pontban akkor indul munkába. A gyártelepen álló házba lépve hamarosan Kate is megtapasztalta, miért olyan elkeseredett a kislány. RodolpheVoralberg könyörtelen szigorral próbálta eltitkolni a világ és önmaga elől; hogy fia elméje megsérült a zuhanástól, inkább a padlás rabságra kényszerítve őt, mintsem együtt kelljen élnie a szomorú valósággal. Kate rögtön tudta, egy módon beszélhet csak barátjával, ha előbb elűzi az apa árnyát.
Ezért az ingaórához lépett, melynek mutatói háromnegyed háromnál akadtak meg.
Hamar rájött, hogy a jobb oldali kapcsolóval fél, a bal oldalival pedig negyed órát ugorhat előre az időben, így az ébresztőt is 2:45-re állította, majd a kis emberkéket megtekerve felhúzta a rugót.
Miután az inga lengedezni kezdett, a jobb oldali lánccal előre tekerte az időt, végül az ébresztőt negyed nyolcra állította. Amint a kis harangok megkondultak, a férfi felkelt a foteljéből, akkurátusan kisimította öltönyét, a padláskulcsot a kis asztalkára helyezte, majd elindult dolgozni. Kate a kulcs segítségével szélesre tárta az ajtót, és a fiúhoz lépett. Hans mélyen belemerült valamelyik találmánya elkészítésébe, nem is vett tudomást a lányról, míg ő az orra alá nem dugta a mamutszobrot. Akkor aztán előadott egy rövid monológot, majd köddé vált. Az asztalon hagyott gépezetet megérintve hamarosan Kate is követte.

Búcsú egy baráttól. Mikor magához tért, még mindig Hans szavai visszhangzottak fülében: „Mondd meg Oscarnak, hogy meg kell nyitnia előttem a szívét." A lány kavargó érzelmekkel indult el a hegy aljában várakozó vonat felé. A barlang bejáratánál ott toporgott ugyan két youkon, akiket a mozdony bevontatásával bíztak meg, de nem mertek a robot-



ember közelébe menni. Kate unszolására Oscar hajlandó volt arca elé emelni a vidám szellem maszkját, ezzel bizonyította a jóindulatát. Így a helybeliek hajlandók voltak Kate segítségére sietni, és beakasztani a vonóhorgot a vonat elejébe. Már csak meg kellett feszíteni a drótot a kampóra szerelt kapoccsal, és a jármű vontatásra készen állt. A hatalmas csörlő erőlködés nélkül húzta magához a több tonnás mozdonyt, majd mikor az az állomásra ért, leállította a motorját. Oscar boldogan vette tudomásul, hogy útjuk a végéhez közeledik, de öröme rövidnek bizonyult. Mikor Kate megemlítette neki Hans üzenetét, még a robotarc is majd megfagyott zavarában, aztán



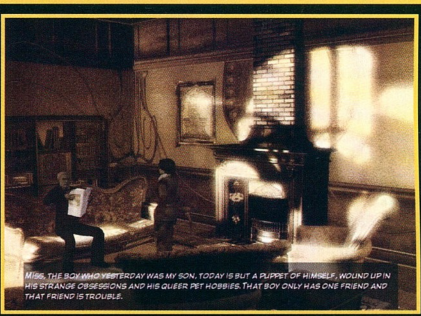
elbúcsúzott a lánytól, és gazdája betegszobájába indult. Kate könnyek közt térdelt le barátja mellé, és a szabaddá vált szíven lenyomta az órajárás szerinti harmadik és hetedik gombokat. Újabb zár jelent meg, ekkor az egymással szemközti gombokat kellett összekötnie kereszt alakzatban (12-6-3-9), csak ezt követően emelkedett ki a mozdony kulcsa a mellkasból egyidejűleg darabokra szedve az óraművet borító vaslemezeket. Ebbe a páncélba fektették bele Hans testét, hogy a robotember még egy utolsó szolgálatot tehessen mesterének, saját erejével mozgassa annak meggyengült testét.

Szelek szárnyán. Most Alexei Tukianov bárkáját kellett kiszabadítani a jég fogságából, hogy a kalandozók azon folytassák útjukat.
Mint szinte mindenre, Hans erre is jó előre felkészült, a mozdonyba gőzköpő gépet épített. Ennek beindításához be kellett helyezni az indítókulcsot a kazán tetejébe, meghúzni a bal felső kart, majd átállítani a jobb oldali kapcsolók közül a bal szélsőt. Ezzel – mint azt a felső kijelző változása is mutatta – a vonat felszívott pár mázsa szenet. A szeneskocsi feltöltéséhez



először meg kellett húzni a jobb felső kart, majd a bal oldalit, a két kapcsoló közül a jobb oldalit átállítani. Ezt követően már csak egy teendő volt, a gőzgép beindítása, ami a két kerék és a bal alsó kapcsoló használatával gyerekjátéknak bizonyult. A hajó útra készen állt, Kate elbúcsúzott a helyiektől, magához hívta Youkit a karámból, aztán a bárkára szállva kifutott a nyílt tengerre.

Jéghegyek. Az út lassan, de eseménytelenül telt, míg a hajó fenn nem akadt egy komiszabb jéghegyen. Kate kénytelen volt partra szállni, hogy egy hatalmas csont segítségével kiszabadítsa a horgonyt. A hideg ellenére izzadtan indult vissza, csakhogy a pallónál a legváratlanabb látvány fogadta: Iván szórta rá átkait. Az a megátalkodott bajkeverő még mindig nem adta fel, továbbra is az elefántcsont nyomában loholt, paranoiás képzetekkel fejében. Kate tudta, ha felingerli, még képes lesz kárt tenni valakiben, ezért ahelyett, hogy megrohamozta volna a hajót, inkább visszafordult a pingvinek felé, ahol távolról jókora jéglapokat látott a vízben lebegni. Sajnos nem fért hozzájuk egy csapat madár miatt, de sikerült őket elcsalogatni onnét, mikor a fészkükbe helyezte a medvekaland óta szuvenírként magával cipelt orosz babát. Ha nem a barátja életéről lett volna szó, hasát fogta volna a kacagástól, amint az értetlenkedő pingvinek egyenként odagyűltek megbámulni a különös tojást. Ehelyett inkább csak futó mosolyt engedett meg, aztán szaladt a jégtáblákhoz, hogy a magával cipelt csonttal taszítva egyet a hajóhoz evezzen.



A rakodónyíláson át sikerült észrevétlenül bemásznia a raktérbe, és hozzáfoghatott az Ivánmentesítéshez. Először meghúzta az árboc aljában a kart, hogy kicsit lejjebb engedje a vitorlát, majd a hordóra állva megvizsgálta a kötelet. Szükség volt egy kampóra, ezért átment az utastérbe, majd onnét a kicsiny kabinba, ahol mostanáig Iván rejtőzhetett. Az ott talált horog tökéletesen megfelelt céljainak, azzal tért vissza az árbochoz, hogy beakassza a felhúzó kötelet. Amint ismét meghúzta a kart, a jókora vászon hatalmas lendülettel indult meg az ég felé egyaránt kiszabadítva a hajót a jégtömbből, és lesodorva Ivánt a fedélzetről. A lány nem érzett lelkiismeret-furdalást, amiért így elbánt a banditával, hisz tudta, az illető velejéig romlott, önmagának kereste a bajt. Azért, hogy gondolatait elterelje, csöndesen szöszmötölni kezdett a fedélzeten, és a horizontot vizslatta, hátha megpillantja a hőn áhított Syberia partjait.

A kaland vége. Ez azonban még váratott magára, további napokat kellett a tengeren tölteniük, de végül mégis befutottak a kikötőbe.
Hans már alig bírt magával, azonnal partra szállt, és amint tehette, Kate is követte. Csak Youki szendergett még mindig az utastérben, mintha hibernálta volna magát télire. Kate először kelet felé indult, a kilátóhoz, melynek tetején kikötéskor egy öregember sziluettjét vélte felfedezni. Odalépve hozzá kiderült, az illető hosszú ideje halott, érintésére porként omlott össze.
Csak a medálja maradt egészben, melyet a lány magához vett. Mivel erre nem vitt tovább út, Kate visszafordult, és Hans nyomában haladva begyűjtött három rúnakövet egy ládikából, majd egy negyediket az Alexei könyvében említett kék fű alól, sőt, ha már itt járt, annak magjából is ettett egy keveset, hisz a legenda szerint csak ez képes felébreszteni a téli álmot alvó youkikat. A történet igaznak bizonyult, a medvefóka-kutya boldog farkcsóválás közepette rontott ki a partra, szinte meg se állt, míg oda nem ért a jókora fakapuról lógó mókuskerékhez, melybe Kate engedte be a kar segítségével. Hans ismét előre szaladt, és a mamutok érkezését várva leült a túlsó, végeláthatatlan síkságra nyíló kapu fölé. Kate kicsit izgult, nehogy az öreg álma semmisnek bizonyuljon, idegességében fel-le járkált, és a felállított gépeket vizsgálgatta. Az egyik alatt rúnákat vett észre, pont olyanokat, mint amiket magával cipelt, sőt, azok épp beillettek a négy üresen maradt helyre. Miután behelyezte őket, megforgatta a homoktartály karját, mire a talajból valamiféle szerkezet elefántcsont kulcsot emelt ki. Ezzel ment át a kapu másik oldalára remélve, hogy a kulcs beleillik az ott álló fura kürtbe. Igaza volt, sikerült felnyitnia a huszonöt jelet rejtő panelt. Ezek a szimbólumok ismerősek voltak számára, a halott embernél talált medálon is szerepeltek közvetlenül a homokgép rúnái fölött. Rémlett neki, mintha az egyik rúna megmozdult volna, mikor a kulcs kiemelkedett, kikereste hát a medálon a párját, és a hozzá tartozó lyukba illesztette a kulcsot – az alsó sorban balról a második nyílásba. Már csak a kürt dallamát kellett beállítania, amihez a hajó rakterének hátuljában látott poszter



nyújtott segítséget. Az egyik kép mamuton lovagló youkont ábrázolt mellette ragyogó csillagokkal. Azok méretének függvényében állította be a hangokat. A felső sor valahogy így nézett ki: nyitott, félig zárt, nyitott, az alsó pedig: félig zárt, zárt, nyitott. Amint a kürt megszólalt, a két utazó bizakodva leste a láthatárt a hatalmas állatok után kutatva, ám ahogy az idő telt, egyre inkább kezdett eluralkodni rajtuk a csalódás és a kétségbeesés. Hogy végül álmaik valóra váltak-e, azt a ti fantáziátokra bízom, vagy járjatok utána magatok.

Bird

Már megint itt. Ez pont azt jelenti, hogy eltelt egy hónap, ilyenkor levrovot szoktam írni az okosságokból, és úgy szoktam kezdeni, hogy tök jó minden, nem történt semmi, satöbbi satöbbi. Ez majdnem mostanra is jó lenne, ügyes kis sablon, nem sokat kell vele dolgozni. Csak közben meg aztán mégiscsak történt ez-az, itt van példának okáért a nemtomhányadik oldalon terpeszkedő táborhirdetés, akit érdekel, annak lehet jól aktiválódni, és jelentkezni. Okultunk a tavaly történtekből, jó előre felkészültünk, idén buli lesz. Részletekbe ne menjünk bele, mindent időben meg fogtok tudni, bizony. Olyan dolgokat most hagyjunk, és ne is kérdezzétek, hogy én vagy bárki ott lesz-e, vagy sem, ezt majd közösen még megbeszéljük itt, a szerkesztőségben, hogy ki mennyire jó vagy rossz reklám, ugyebár... Ez volt itt az egyes számú mondanivaló, meg reklám, meg ilyesmik, mehetünk is tovább, mert van itt egy kettesszámú történés is, amit most jól nem tudom, hogy mondjak, vagy ne mondjak. Mert hogy a levrovírás pillanatában fennforgás van, a nemzetközi helyzet fokozódik. Kitaláltunk valamit, aminek szerintünk örülni fogtok, de most éppen szerveződik, én meg szerintem inkább mégse mondok semmit, az a legjobb, majd megtudjátok időben, vagy már lehet, hogy tudjátok is, akkor meg minek írok itt hülyeségeket ahelyett, hogy elkezdődjön végre a levrov. Elvégre is májusi levrov aranyat ér.

Az jutott eszembe... Beszélgettünk itt, a szerkesztőségben valamelyik nap a játékokról (persze ez egy játékmagazin esetében nem olyan szokatlan), és szóba került az is, hogy a mostani game-ware-ek legtöbbje valahogy nem a jó irányt mutatja. Kívül szép, belül kicsit(?) ócska, szóval olyan „vegyél meg, mert kell a pénzed" stílus harapódzik el. Jó, hát értem én, mindenki pénzből él, csak akkor meg ne csodálkozzanak, ha az ilyen progik nem fogynak, és ne vagdalkozzon senki sem a warezzel, hogy a miatt. Zenénél dettó, csak ez itt most nem téma.
Már a múltkor is megemlítettem, hogy micsoda gagyitömeg, amivel a szerkesztőség megküzdött a lap készítése közben. Aztán persze szerencsére jelentek és jelennek is meg jó programok, de azért kéjesen senki sem visong a felhozatal láttán. Éppen pont tegnap kaptam rajta Mocsyt, ahogy a 182 éves Dungeon Masterrel játszik, és csak annyit mondott, hogy éppen próbál feltöltődni, és erőt gyűjteni a többi programhoz, majd nagy élvezettel visszafordította a fejét a monitor felé **<...és azóta is azzal játszik nagy elégedettséggel, sőt Fletlánynak is megmutattuk, mit hagyott ki ovis korában. ;) Lily >. Ebben az alig öt megás játékba több kreativitás szorult, mint a manapság piacra dobott, agyonhirdetett grafikus csodákba. Ez az ami hiányzik manapság a játékokból. Mocsy**
Lily meg manapság boldogságos napokat él át az Eye of the Beholder GameBoy Advance-os változatával. Nem gondolnám, hogy retro filing vett rajtuk erőt, egyszerűen csak arról van szó, hogy azok a játékok nagyon jók, kortól függetlenül.
Aztán meg múlt hónapban, vagy mikor volt, hogy a Szemendmex kettedik részére azt mondta a kiadó, hogy stornó, olyan program, amelyik kézzel rajzolt, nem háromdés, olyan nem kell, senki sem fogja venni, kuka. Kételkedem. Vajon az a sok újságíró, aki írt róla előzetes hírt, csak megtévesztésből lelkesedett volna? Na, és azok is, akik ismerték az első részt?
Szerencsére jó néhány olyan stuff is jelenik meg, amelyik ütős, és nagyon élvezhető. Itt van példának okáért a jelen számhoz tartozó The Saga of Ryzom, amelyet csak remélni merek, hogy masszív internetes játék létére sokan ki tudtok próbálni. Érdemes, egészen érdekes színfolt az MMORPG-k piacán, nagyon örültünk neki, hogy kaptunk a nyílt bétatesztre exkluzív megjelenési jogot (összesen 5 magazin kínálhatja fel ezt olvasóinak Európában).
(Csak zárójelben, mert nem szorosan kapcsolódik ahhoz, amit elkezdtem, de ez is most hirtelen eszembe jutott, úgy tűnik, ma pörgök, mint a villanyóra. Szóval, akinek nincs lehetősége internetes játékkal heteket elcseszni az életéből, az kukkantson be a DVD mellékletre, hiszen megkaptuk közlésre az ingyenessé tett Káosz Világa szerepjáték alapkönyvét is PDF formátumban, így már csak pár haver kell, és jó eséllyel máris jobban szórakoztok, mintha Atysban barangolva bámulnátok a monitort! Ez ugyan nem PC-hez kötődő elfoglaltság, de talán, mondom talán, esetleg néha olyasmit is lehet csinálni.) Aztán a LExtra mellett lévő három programból is van egy, amelyik valami döbbenet, 100k az egész, persze még béta meg nagyon nincs kész, de hogy finoman fogalmazzak, beszarás. Nem is elsősorban maga a játék, hanem az, hogy mekkorában csinálnak emberek olyat, amire másoknak több száz mega kell. Nem lövöm le a poént, nézzétek meg, igaz, combos gép és jó videokártya kell hozzá (néhányatoknál sajnos biztos nem fog menni), de megéri.
Na, visszatérve az elejéhez, az jutott eszembe, hogy mi lenne, ha ti, olvasók és játékosok írnátok meg a véleményeteket akár pro akár kontra erről a témáról, mit gondoltok a jelenlegi programokról, a jövőről és a múltról. Olyan sok mindenről folyt itt már eszmecsere, de ez meg úgy gondolom, kiemelten beleillik a lap profiljába. Szóval ragadjatok tollat vagy billentyűt, és írjatok. Elvégre is beszélhetek én itt hülyeségeket, sőt elsősorban csak azt beszélek általában, igazi képet csak sok vélemény alapján lehet látni, és erre most nagyon kíváncsiak vagyunk. Bizony.

Alternatív rovatötlet. Cső Brazil! Gondolom, most is majszolod a gumimaci-cukrokat, meg nyomatod mellé a sört (izé, kólát; itt kiskorúak is vannak).
Álljunk meg itt egy pillanatra, csak picit. Nem, sajnos nem ez a helyzet, illúzióromboló módon be kell, hogy jelentsem nektek, hogy leszoktam, nem eszek gumicukrot. Na persze, nem arról van szó, hogy megutáltam vagy rossznak tartanám, egyszerűen mostanában csak nem kívánom. Jó is, hogy mondtad, hogy kiskorúak is vannak, legalább itt és most felhívom a figyelmüket a mértéktelen módú gumicukor- és csokizabálás veszélyeire, mint például az ember alatt összetörő székek, a két lépés utáni embertelen fáradtság, a család anyagi romba döntése és hasonlók.
Na, én csak azért írok, mert nem is tudom. **(Érdekes, én is pont azért írok most. Braz)** Talán csak unatkozom. Kell neked azért néha ilyen levél is, nem? Vagy a szerkesztőségben is van, aki lefárasszon? **(Másképp mondanám. Van, aki néha nem. Braz)** Akkor írok valami normálist is. Mi lenne, ha mostantól nemcsak számítógépekről meg játékokról írnátok, hanem mondjuk betennétek egész oldalas süteményrecepteket. Szerintem tök állat lenne. Miközben az ember olvassa itthon az újságot, sütne is mellé valamit. Tudod, neked sem ártana, ha néha sütit ennél, mert egyszer még gyomorgörcsöt kapsz attól a sok dilibogyógumitól. Mondjuk, legyen eleinte 5 oldalnyi recept, majd később (1,5-2 év múlva) lehetne 50-60 oldal is. Na, sirály az ötlet, mi? Szólj, ha már fáradsz. Bár nem tudsz sehogy nekem szólni. A lényeg, hogy akkor az újság neve lehetne mondjuk Krémer. Na, nem fárasztlak tovább, mert neked úgyis valami átkozott cikket kell írni, vagy mennél valahova a haverokkal sört inni (bocsánat, kólát). Üdv, te jó munkás, éljenek a csajok, amíg meg nem halok, meg ne nézz TV-t, mert hamar megtámadnak a szép kockaformájúra gyúrt, jóindulatú vadászgörények. Ui.: Ha az ötletem valóra válik, nem fogom tovább venni az újságotokat!! (Sári Attila)
Akkor egyelőre még veheted, nem nagyon lesz ilyesmi mostanában. Habár, és de. Tulajdonképpen nem is olyan nagy hülyeség, egy kis egyéb irányú ismereteket is szerezhetnétek. A rovatvezetőt már ki is találtam: LaWMaN, aki szabadidejében a DVD mellékletet gyártja a Gamerhez, kitűnő szakács, időnként elképesztő süteménykölteményekkel kápráztat el minket. Ettől mindenkinek jó kedve lesz, jóllakunk, hízunk, és megújult erővel nem lesz kedvünk csinálni semmit, elvégre teli hassal nem nagyon lehet. De mit lehet, mit tenni, a süti arra való, hogy megegyék.
A múltkor, már nem emlékszem, hogy hol, de láttam valahol egy egészen új remek hardvert, a PC-be építhető sütőt. Nem, nem kell a rosszindulatú megjegyzés, nem az új processzorokról és videozsugákról van szó, hanem egy 5.25-ös helyre beépíthető valódi sütőről. Ha ez elterjedne, akkor már nem is lenne teljesen hülyeség a sütirecept a lapban. Lehet, hogy a hardverhírek közé kellene tenni, mint kiegészítőt a sütőhöz, vagy ilyesmi. Tehát el kell gondolkozz azon, hogy mégis át kell értékelned magadban az újság vételének kenszellezését ilyen változások esetén, elvégre két Battlefield vagy WarCraft menet között éppen meg lehet sütni a vacsorát. Ja tényleg, akkor nem is csak sütiről lehet írni receptet. Király!

Jókedv ellen. Szeva Brazil koma! Tudom, már herótod van a verekedős játékhülyeségemből, de jól szimatolom, hogy az a Mortal K. D., ami a mostani DvD-n van (előzetes anim), az PC-re (is) lesz?!?!?!? Lécci answer me!!! Plz, bár ahogy gondolod. A Levrovatba is berakhatsz. Viszont írásra... Almer
Minden jel arra mutat, hogy PC-n nem lesz. Nehogy már jól érezzétek magatokat.

Gémgond. Üdv Braz! Mindenki szidja az eredeti játékokat, mert hol nem műxenek, hol eltört már a boltban stb.; most csatlakozom hozzájuk. Én nemrég vettem meg a NOLF2-t (3 ezerért csak megéri, gondoltam), végigvittem, és most multizni akarok vele. Alig 2 problémám van ezzel: 1. A dobozban nincs serial! (így felmentem egy szép cracker oldalra, és leszedtem egyet, azzal megy, de jobb lenne egy saját)
2. Kéne az 1.3-as patch, ami 28 MB-os, és modemmel (ami zörög egy sz*r driverhiba miatt XP-n) 2-3 órát vesz igénybe... Szegény füleim és szegény netszámla... Az elsőre nem tudom, mi a megoldás, de a másodikra a GAMER CD-im (és DVD-im) katalógusának átböngészése után sem találtam, csak honosítást (de az legalább jó...), ez úton kérnélek meg titeket, hogy rakjátok fel a NOLF2 1.3-as patch-ét... előre is köcce. Maxius Ui.: Rakj be a

levrovba, mert különben szomorú leszek... (Ács Gergely)

Pontosítsunk, szó sincs arról nagy szerencsére, hogy mindenki anyázna az eredeti játékok miatt, maximum az ár miatt, de az más kérdés. Itt inkább arról van szó, hogy azok levele került be, akiknek gondjuk volt, több ezer olyan emberke is írhatott volna, hogy de klassz, nekem megy, de abban nincs semmi különösebben érdekes, meg mit írhat rá az ember azon kívül, hogy hurrá. Ellenpéldaként felhozom magam, nekem eddig még nem volt gondom, amikor szoftvert vettem, és nem azért, mert még sose csináltam ilyet, hanem mert nem volt gond, és kész. Nyilván egy sok ezer példányban legyártott akármi között mindig vannak hibás darabok, ez elkerülhetetlen. Ilyenkor az 1-es pontodban megfogalmazott nyűgre az a megoldás, hogy szépen visszasétálsz a kereskedőhöz, aki kicseréli neked, vagy megmondja, hova fordulhatsz segítségért, mert elképzelhető, hogy más tud segíteni a bajon. Ilyen a hibás Gamer DVD esete is, mit tagadjuk, akad ilyen mindig. Azokat sem az újságárushoz kell visszavinni, hanem ha írtok, vagy telefonáltok ide, a terjesztésre, szó nélkül kicserélik nektek.

A második problémádra most hirtelen nem tudok mit mondani, jóságos vagyok, szép, meg kedves és minden hasonló, de a DVD összeállításban mondhatjuk szinte semennyit sem játszok közre, szóltam a LaWMaN-nak, hogy esetleg két sütisütés között leszedhetné és felrakhatná valamikor. Hátha nem felejti el.

Húsvét afterparty. Kedves Nyusszi! Azt szeretném tőled kérni, hogy a Brazil bácsi TEGYEN BE A LEVROVBA! (Katona János)

Kedves Nyusszi. Igazán finomra voltál sütve, és ízlésesen voltál terítve azon a salátástálon. Remélem, utódaid tanulnak ebből, és nem próbálnak meg senkinek sem az érdekében eljárni nálam holmi levrovbakerüléssel kapcsolatban.

Árak vagy nem árak, ez itt a kérdés. Szevacskoljeva Braz. Az újság szerintem jó. A haverjaim (tisztelet a kivételnek) azt mondják, hogy sz*r, mert kevés benne a játékleírás, és hogy milyen sz*r játékokról írtok ti... Én erre azt szoktam válaszolni, hogy ti nem tehettek róla, mer' ha nem jelenik meg jó játék, akkor be kell érni kevesebbel :), és különben is, szerintem a játékleírás-hardverrovat jó arányban van... Egyszer talán lehetne egy hardveres árismertető... Így tovább!!! Ndrew2k3

Játékokkal kapcsolatban a levrov elején elég szép számú szóból álló mondategyüttest gyártottam (óóóó de szépen írtam ezt, a Törd. sikoltozással súlyosbított idegrángást fog kapni...) (a korr-ról nem is beszélve – a korr.), nincs nagyon mit hozzáfűzni, esetleg csak azt, hogy igyekszünk válogatni, amennyire lehet. Nyilván más újságnál másképp csinálják, különbözőek vagyunk. A hardveres árismertető kemény dió. Több okból, de kiemelten ezek miatt: 1. nagyon sokszor változnak az árak mindenféle ok miatt, sosem lehetünk pontosak. 2. Kinek az áraira vagy kíváncsi? Relatíve komoly eltérések vannak országrészek, de még egy város boltjainak árai között is. 3. Hát ez tulajdonképpen reklám is lenne, a mai anyagias világban mi alapján döntsük el, hogy kit ajánlunk? Aki többet fizet nekünk, nyilván, hát persze, úgy kellene. Na, ebbe inkább nem mennénk bele, amelyik cégnek ez fontos, az úgyis hirdet. A hardveres részen mi ezentúl is majd írunk valami átlagos árat a miheztartás végett. Jó lesz ez így? Hááát persze, hogy jó lesz.

Kritika a véleményalkotásról. Szeva Brazil The King. Olyan fontos, szemet szúró problémával fordulok hozzátok, hogy nem vagyok teljesen megelégedve a cikkíróitokkal. Főleg Flatline-nal nem. Megfigyeltem, hogy ritkán fordul elő nála, hogy játékokat 80% fölött értékelné. A srác borzalmas kritikus, neki csak a Doom3, meg a HL2 játékok jók. Pl.: Mostani számotokba olvastam a Conan nevű játékleírását, és nagyon lehúzta. Flatline nagyon rossz kritikát ad a játékoknak, és erre jó példa még a Chrome, amit szintén ő tesztelt. Mindkét játék nagyon cool, és megérdemelnének egy 80-82%-ot legalább. A Conannek is csodaszép a grafikája, és irtózatos mennyiségű kombó van benne, a története magával ragadó, és király végignyomni. Egy szó, mint száz Flatline nem tud odafigyelni arra, hogy miket ír és hogyan osztályoz. Ha a helyetekben lennék, én rendesen megdorgálnám, és ugyanezeket a jeleket kezdem észrevenni SzB-nél is. Maradok hű olvasótok. Sok puszi a csajoknak. Maradjatok formában a nyárra is. Piccolo

Talán ennek is köze lehet ahhoz, amivel a levrov kezdődött, de íme pont itt van egy olyan vélemény, amelyik a szerkesztőség néhány tagjának véleményével ellentmond. Nincs is ezzel semmi baj. Te legalább leírtad röviden, hogy szerinted miért jó a Conan, ennek külön örülök, végre nem csak annyi van, hogy jó, mert jó. Részemről ennyi, de mivel Flatlány megszólíttatott, ezért (és mert nekem nyilván annyival is kevesebbet kell írnom, mint amit ő idebiggyeszt, háhááá...) megadom neki a válasz lehetőségét. Válaszáért semmiféle felelősséget nem vállalok, különösen mostanában nem, elég hisztis valamiért szegényke.

Arany bogár pici cunci pötty kincsem-virágszálam!* (Na, mondom még egyszer, semmiféle felelősséget nem vállalok! :) Braz) *Először is örülök, hogy elolvasod a cikkeimet. Másodsorban annak is örülök, hogy valakinek feltűnt, hogy direkt húzom le a játékokat. Majdnem egy éve próbálom szétrombolni a játékfejlesztő cégek önbizalmát azzal, hogy állandóan 10-12%-ot adok a játékaikra. De szerencséjükre itt vagy Te, és figyelsz, mint hal a szatyorban. Tudod, a Matrix cikk óta folyamatosan kapok leveleket, hogy szigorú vagyok, pedig nem. Ha megnézel bármilyen összesítő adatot, a Matrix is beállt az általam kiszabott értékre világszerte, a Chrome is és így tovább. Úgyhogy leszel szíves elfogadni, hogy azok a játékok valóban rosszak, vagy legalábbis nem annyira jók, hogy 80%-ot, vagy felette kapjanak. Nem 70-től indul a pontozás, de ezt már annyiszor elmondtam, hogy hú, és most mondom el utoljára. Kicsit figyelmesebben olvass amúgy, mert hoppá, most látom csak, hogy a Conant nem is én teszteltem. Szerinted így hogy várjam el, hogy komolyan gondolod, amit írsz? :-P -==Flatline==-

Levrov powa. Csá Brazil! Most nyalizhatnék, hogy így jó a GAMER, meg úgy jó. De nem így teszek. Valóban jó, de bánt a teljes játékok hiánya. Ha jól tudom, akkor FREEWARE játékokat raktatok volna fel helyettük a mellékletre. Ez szép és jó, de az első 2 hónap után ez a szokás kihalt (sajnos). Kritika vége. Gratulálok, régebben (1999) nem olvastam a levrovot, mert nem érdekelt, de aztán történt 1 csoda. Mégis elolvastam egyet, és a Te hülyeségeid megfogtak. AZÓTA A LEVROV MIATT FIZETEK ELŐ A LAPRA! A volt újságotokra szólt az előfizetésem a kezdetekben, de ott a levrov szerkesztője nem volt humoros, így újra GAMER-es lettem. Szóval csak így tovább! Sok sört és gumicukrot! Gabcy

Mit tehetnék, zseniális vagyok. Ez van. Fel is érzem magam ez után a levél után jogosítva arra, hogy a Gamer bevételéből komoly részesedést kapjak a jövőben, hiszen mint látható, itt a hangsúly a Gamerbe csomagolt levrovon van.

A teljes játékokkal kapcsolatban némiképp igazad van. Csakhogy és de. Az odáig rendben van, hogy freeware játékokkal tele a világháló, csak tudni kell, honnan vadássza le az ember, ám azért van egy bizonyos minőségi szint, ami alá nem feltétlenül érdemes menni. Eredeti célkitűzésünk szerint lehetőleg minőségi programokat próbálunk kínálni, ebből viszont sajnálatos módon nincs mindig kéznél egy-két darab. Kisebb és egyszerűbb programokból álló freeware/shareware játékgyűjtemény mindig akad a DVD-n, nézz csak körül, jóllehet ezek nem nagyon pótolhatják a komolyabb programokat.

Címlapfotó. Hi Braz! Egy teljesen egyszerű kérdésem lenne hozzád: A Lily látható a 04-es Gamer címlapján? (Zakál Peti)

Nem, az a Törd. Vagy Flatline. Vagy a Korr. Vagy én? Már nem is emlékszem pontosan.

Vers, mindegy kinek. Légzsák, Brazilianoida! Gondoltam, nincs még eléggé leterhelve a levládád, úgyhogy küldök egy kis versikét (a sör és gumicukor téma úgyis rohadt eredeti). íme:
Egy tucat gépkacat
közt sörözt
lázas a mázas
rangú, főrangú
lakomakoma,
s egy kupac gumikukac
került s merült
kamrányi gyomrába
a léges-lékes
bendőt növelendő.
A rímtechnika reform, el lehet nevezni rólam :). Amúgy meg a labdadidis barbár címlaplányok, úgy látom, tartósan megtelepedtek nálatok:). Üdvözlettel: hu (Sarkadi Tamás)

Ahogy észreveszem, nektek is megmarad a fejetekben. Bezzeg arra, hogy milyen okosságokat írok, arra nem emlékeztet, mi? Csak a labda. Meg a nagy szemek. Ehh, spermahajderek.

Komoly kérdés. Csá Braz! Hány éves voltál 5 évesen? (aTom)

Ööö, khm. Ezen el kell, hogy gondolkoznom, bár látom kérdésed komoly, de ezzel kapcsolatosan át kell, hogy gondoljam, nincs-e mégis valami beugratás benne. Megértheted, nem lehet csak úgy ukkmukkfukk ilyesmire válaszolni. Édes, kedves, jó és szeretett egyetlen agysejtem tehermentesítése végett most be is fogom fejezni a levrovot, talán úgy könynyebben megy a kérdés feldolgozása.

Legyetek továbbra is nagyon jók, hízzatok továbbra is tetszésetek szerint, a csajok éljenek, de még mennyire, puszszantok mindenkit, jövő hónapban újra itt, veletek, ne felejtsetek levelet írni bármiről, de elsősorban arról, amiről akartok, csókközön.

Brazil
brazil@ipma.hu

Levrov után: na, most lehet szépen átpattanni a DVD-re, és a LExtra átolvasása után, vagy előtt, vagy közben megnézni a havi programkákat, érdemes.





SZERKESZTŐSÉGI PILLANATKÉPEK

Jubilálunk! A kezetekben tartott Gamer a huszadik, ráadásul Flatline már egy egész éve boldogítja az olvasókat és a szerkesztőket. Ő az, akinek a cikkeit legalább kétszer át kell nézni, nehogy véletlenül nyomdafestéket nem tűrő kifejezés vagy a pornográfia határait súroló szókép maradjon az írásában. Nála nem elég, ha csak lazán átfutjuk a cikket, többször kell értelmeznünk sorait, soha nem lehet tudni, hol rejt el valami mögöttes tartalmat, mely alkalmas arra, hogy megrontsa az „ifjúságot". Persze, ilyenkor azzal védekezik, hogy ez az „ifjúság" már jóval tapasztaltabb nálunk, bátran mehetnénk hozzájuk továbbképzésre.

Hol? A nyúlon túl? Ez a Lily nem bír magával! Nem elég, hogy egy malaccal él egy háztartásban, még egy oroszlánfejű törpenyulat is tart. (Brazil és Flat lép a főszerkesztői szentélybe)
Ellenben ettől a pillanattól kezdve Brazillal megfogtuk Mocsyt, és bezártuk a szekrénybe, amíg meg nem írjuk ezt a maradék pár sort. Úgysem fejezte volna be soha, mert állandóan a Dungeon Masterrel játszik, amikor nem nézünk oda. Nem történt amúgy semmi különösebb ebben a hónapban, úgyis az a legfontosabb, amit már leírt. Brazil meg azt mondja, még ír-



jam le azt is, hogy Lily nyuszija nagyon édes és aranyos és tündéri és minden, úgyhogy legalább plusz tíz percet kell tartózkodnia a szekrényben Mocsynak azért, mert egyáltalán szájára vette a nyuszi (Dodzsem) nevét. A nyúl egyébként tényleg teljesen kész van, ha a lap késik, az biztos miatta lesz. Fél órán át mindenki őt kereste, már-már azon paráztunk, hogy szétrág valami kábelt, és a fél újság megsemmisül. De aztán Lily szerencsére megtalálta természetesen a kábeltenger közepén a nyulat... (Flatline el) Végre sikerült visszaszereznem ettől az elvetemült Flatline-tól a billentyűzetemet. Alig teszem ki a lábam a gép elől, máris belekontárkodik az ember cikkébe (még hogy szekrény, ember kell oda, Flatline, sok túrógombócot le kell még gyűrnöd addig).
A nyúl amúgy tényleg aranyos, csak éppen nagyon szereti rágni a kábeleket, így Lily kénytelen volt bezárni, legalább addig, míg meg nem írjuk a cikkeket. Flatnek egy dologban igaza van, ismét rákattantam a Dungeon Masterre (emlékeztek ugye, shareware játékként feltettük az egyik Gamer CD-re). Erősen lob-



bizom Lawmannél, hogy szorítson helyet ismét a játéknak a DVD-n, szerintem nem kapott kellő nyilvánosságot. Ezt abból gondolom, hogy a megjelenés után egyetlen levelet sem kaptam, melyben segítséget kértetek volna a játékkal kapcsolatban, és mivel ez olyan játék, amelyikben egészen biztosan elakad valaki, így arra a következtetésre jutottam, hogy nem játszik vele senki. Ez hiba, méghozzá eget verő. TESSÉK JÁTSZANI A DUNGEON MASTERREL. Az első olvasó, aki e-mailben képet küld a játék végén szereplő vörös sárkányról, kap egy Gamer pólót. Jó szórakozást! Itt hívnám fel mindenki figyelmét a július második felében esedékes rendhagyó Gamer táborra. Ennél több információt jelen pillanatban még nem árulhatok el, legyen meglepetés, hogy mit tervezünk a LAN partik mellé.

A hónap vicce: ebben a hónapban elmarad, mert Polcz Péter olyan viccet küldött, amelyiken még Flatline is elpirult, így leközlésre alkalmatlannak tartjuk. Talán majd a következő hónapban nagyobb szerencsével járunk.

A hónap dumája
Brazil: Hol voltál?
Lily: Kocsmában, de csak salátáztam...
Brazil: Perszeeee...


MINDENT EGY HELYEN
ÚJ
masteringtől a sokszorosításig...
ÚJ
ÚJ
DVD5, DVD9, DVD10
DVD
...továbbra is az Ön partnere vagyunk CD, MC gyártásban.
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
TÜV
Rheinland EUROQUA
EN ISO 9001:2000
ZN 75.100.8943
H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175 Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: vtcd@vtcd.hu internet: www.vtcd.hu

Rise of Nations: Thrones and Patriots

Egy év elteltével kiegészítő lemezzel gyarapodott a tavalyi év egyik, ha nem a legjobb valós idejű stratégiája. Brian Reynolds hat új nemzettel (irokéz, lakota, perzsa, amerikai, indiai, holland), 20 egyedi egységgel, négy hadjárattal (Nagy Sándor, Napóleon...) és számtalan újítással tér vissza. Ideje elővennünk a Rise of Nationst, leporolnunk, és nyomni néhány partit, mert a Big Huge Gamest ismerve egészen bizonyos, hogy a gyűjteményünk újabb 90% feletti RTS-sel gyarapodik.



ToCA Race Driver 2

A Codemasters nem elégedett meg a Colin Mcrae Rally 04 piacra dobásával, úgy döntöttek, hogy a másik nagy autós sorozat következő darabját is megjelentetik még a második negyedéves pénzügy év zárása előtt. A ToCA 2 rengeteg újítást kíván egy játékba belezsúfolni, kérdés, hogy ez mennyire fog nekik sikerülni. A fejlesztők 31 különböző versenysorozatot ígértek olyan autókkal, mint például a legendás Aston Martin vagy a Jaguár. Külön felhívták a figyelmet a játék által használ fizikai és törésmodellre, állítólag nincs párja ebben a kategóriában. Meglátjuk!



Hitman: Contracts

Kedvenc bérgyilkosunk újabb megbízásokat kap: a harmadik részben drogbárókat, korrupt politikusokat és mindenre elszánt terroristákat kell hidegre tennie. Új, a kornak megfelelő grafikus motor segíti „munkáját". Tovább bővül arzenálja, a hagyományos fegyverek mellett (Uzi, shotgun...) olyan extra lehetőségek is adottak lesznek, mint a halálos méreggel feltöltött fecskendő. A feladatokat ismét többféle módszerrel teljesíthetjük, lehetünk félelmet nem ismerő Rambók, de gyakorolhatjuk a csendes gyilkolás művészetét is.



I of the Dragon

Bevallom férfiasan, sárkányszimulátorral eleddig még nem volt dolgom, sőt nem is nagyon vágytam rá. Az orosz fejlesztők azonban egészen más célcsoportot céloztak meg ezzel az akció-szerepjátéknak álcázott Diablo klónnal. A különbség mindössze annyi, hogy itt a barbár-lovag-amazon-nekromanta hős helyett egy sárkányt kell felnevelnünk egészen kicsi korától. Tüzes leheletünkkel ropogósra süthetjük a goblinokat, megóvhatjuk a védelmünk alatt lévő várost, küldetéseket teljesíthetünk, vagy akár egész erdőket is felgyújthatunk. Orosz fejlesztés, egy esélyt azért adjunk neki.



Joint Operations: Typhoon Rising

Hamarosan a boltokban a Black Hawk Down fejlesztőinek új FPS-e. A Novalogic kezd magára találni, utolsó két projektje egészen jó eladásokat produkált. A Black Hawk sorozat mellett azonban gőzerővel dolgoztak a Joint Operationsön, melyben Indonéziában kell osztanunk az igazságot a kormányerők és a lázadók között. Az összetűzést az a közel 30 vezethető jármű teszi igazán élvezetessé, mely a játék gerincét alkotja. Lesz itt minden, a hatalmas, páncélozott járművek szállításáért felelős kétéltűektől a harci helikopterekig. Ígéretes darabnak látszik.

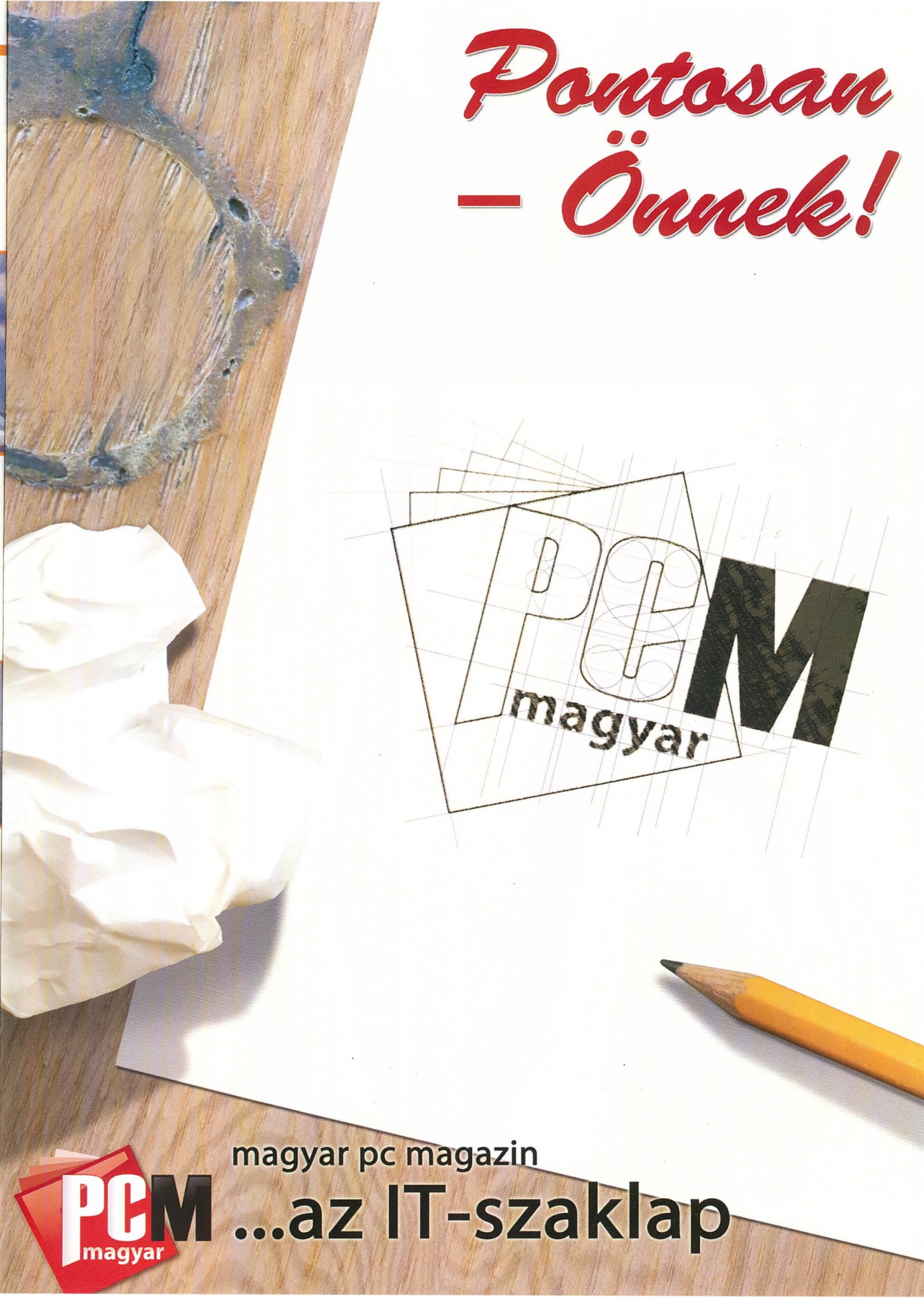


Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

Május közepén mutatják be az új Harry Potter filmet, ennek örömére az EA is kihozza a harmadik részt. Az első két epizód remek eladásokat produkált, de ezt inkább a regény és a film által keltett felhajtásnak köszönhette, nem pedig a kifinomult játékmenetnek és grafikának. A harmadik részben változott a kép, végre valahára az új Unreal Warfare grafikus motor segít életre kelteni az angol írónő által megálmodott fantáziavilágot. Az előző részektől eltérően most nemcsak Harryt, hanem a legjobb barátait (Ron, Hermione) is lehetőségünk lesz irányítani.



A következő Gamer Magazin 2004. május 28-án jelenik meg.



Pontosan
– Önnek!
PCM
magyar
magyar pc magazin
PCM
magyar
...az IT-szaklap